ENSIKLOPEDIA TEMATIK

TEORI-TEORI PENDIDIKAN

Editor:
Imam Machali & M. Syadullah Fauzi

ENSIKLOPEDIA TEMATIK

TEORI-TEORI PENDIDIKAN

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yoyakarta

ENSIKLOPEDIA TEMATIK
TEORI-TEORI PENDIDIKAN

Penulis:
M. Syadullah Fauzi, Fitria Wulandari, Nurkhairina, Lathifah Abdiyah, Dewi Rokhmah, Ahmad Irkham Saputro, Asrin Nasution, Mubarok Fatahillah, Uswatun Chasanah, Yosi Melda Sari, Miptah Parid, Nurazila Sari, M. N. Mubin, Abdul Rohman, Andrianto, Dara Gebrina Rezieka, Yuyun Ayu Lestari, Yuniarti, Urip Meilina Kurniawati, Dini Anggraeni, Nur Saadah, Tri ulfa, Muhammad Yusuf, Khasbi Ainun Najib, Dewi Vitama Pusfitasari, Yunita Permatasari Binti Uswatun Chasanah, Suci Muzfirah, Zaimatuz Zakiyah, Reni Matofiani, Audrey Shafia, Dwi nandita, Iffah Khoiriyatul Muyassaroh, Alma Pratiwi Husain, Ragil Dian Purnama Putri, Faiq Ilham Rosyadi, Veni Veronica Siregar, Atika Rofiqatul Maula, Ahmad Saufi Al Hadisi, Dwi Noviatul Zahra, Dian Nafi Firdhaus , Musyafa Ali, Muhammad Dhori, M Afiqul Adib, Tiara Nurhayati, Monica Risma Tasya, Ardi Wijaya, Liza Savira, Fifi Aris Wulandari, Muhammad Amin Khizbullah, Diah Rizki Nur Kalifah, Ika Damayanti, Nur Hafidz, Mukhamad Hamid Samiaji, Khoirotul Niamah, Khoerul Anwar, Sri Devi Monica, Indah Sri Anggita, Siti Nurjanah, Nila, Zati Ainun Nadhifa, Muhammad Ali Mukmin Pohan, Zahratun Naemah

xx + xx hlm; 17 cm x 25 cm

ISBN : 978-623-94625-3-6

Cetakan 1 November 2021

Diterbitkan oleh :
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 55281
Ruang Publikasi Lt.2 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogayakarta 55281
www.ejournal.uin-suka.ac.id
e-mail : rumahjurnalfitk@gmail.com

Editor : Imam Machali | M. Syadullah Fauzi
Penyelaras : Fitria, Nurkhairina, Lathifah, Chikmah
Desain Cover : Baha
Layout isi : Udin

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, rasa syukur yang tak terkira kami ucapkan kepada Allah swt atas segala Rahmat dan limpahan nikmat-Nya. Terlantun sholawat dan salam kepada baginda Rasulullah saw, yang telah menjadi teladan terbaik bagi kita ummatnya, Semoga kelak kita mendapatkan syafa'at, dan diakui sebagai umatnya. Aamiin

Kebahagiaan yang tak terkira dan rasa syukur yang dalam atas terselesaikannya karya bersama yang diinisiasi oleh Forum Komunikasi Mahasiswa Pascasarjana (FKMPs) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Berawal dari mimpi bersama untuk berkarya, dan dengan tekat bersama pula kemudian diwujudkan. Alhamdulilah tertunaikan sebuah mimpi yang menjadi realita, karya berjudul Ensiklopedia Tematik Teori-Teori Pendidikan.

Penyusunan Ensiklopedia Tematik Teori-Teori Pendidikan ini bertujuan untuk memudahkan para akademisi dalam mencari referensi terkait teori-teori seputar pendidikan dan pembelajaran. Selain itu, inisiatif pembuatan ensiklopedi ini juga bertujuan untuk mewadahi kemampuan para mahasiswa untuk berkarya di bidang pendidikan.

Buku Ensiklopedia Tematik Teori-Teori Pendidikan ini terdiri dari 100 entri tentang teori-teori pendidikan dan pembelajaran. Penulis buku ini adalah para mahasiswa pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Dengan terselesainya buku Ensiklopedia Tematik Teori-Teori Pendidikan ini, kami mengucapkan banyak terimakasih kepada dari berbagai pihak, para pimpinan universitas, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama yang selalu mendukung setiap potensi dan daya kreatif mahasiswa, para dosen, kolega, dan semua yang terlibat, baik langsung maupun tidak langsung

sehingga buku ini terselesaikan. Semoga amal baik semua yang terlibat dalam penulisan buku ini mendapatkan imbalan berlipat dari Allah swt. Amiin

Akhirnya, kami menyadari bahwa buku Ensiklopedia Tematik Teori-Teori Pendidikan ini memiliki banyak kekurangan. Oleh karenanyanya kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan karya ini sangat dibutuhkan.

Yogyakarta, 14 Oktober 2021

Tim Editor

DAFTAR ISI

ACCELERATED LEARNING

1. Model Pembelajaran *Accelerated Learning*

Orang yang pertama mengembangkan *Accelerated Learning* adalah Georgi Lozanov. Model pembelajaran ini ia kembangkan pada pertengahan tahun 1970 dari hasil penelitiannya. Secara umum *Accelerated Learning* adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar lebih cepat, lebih efektif, dan lebih menyenangkan (Sukardi, 2013). Rose dan Nicholl menyatakan bahwa *Accelerated Learning* adalah kemampuan menyerap dan memahami informasi baru dengan cepat dan menguasai informasi tersebut (Rose, 2003).

Pengertian lain menyebutkan bahwa Accelerated Learning adalah kombinasi dari berbagai prinsip dan teknik-teknik belajar yang memberikan keleluasaan untuk menggunakan otak (pemikiran) kita secara lebih efektif. Accelerated Learning menunjukkan kepada kita bagaiman mengingat dan memanggil kembali segala sesuatu dengan lebih mudah, (Siregar, 2016)

Accelerated Learning adalah keseluruhan teknik dan metode belajar yang memungkinkan siswa belajar dengan mudah, menyenangkan, dan efektif dengan upaya yang normal dan sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing. Konsep dasar dari pembelajaran ini adalah bahwa pembelajaran itu berlangsung untuk mempercepat pemahaman materi, menyenangkan dan memuaskan

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Accelerated Learning* adalah keseluruhan teknik dan

metode belajar yang memungkinkan siswa belajar dengan mudah, menyenangkan, dan efektif dengan upaya yang normal dan sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing. Konsep dasar dari pembelajaran ini adalah bahwa pembelajaran itu berlangsung untuk mempercepat pemahaman materi, menyenangkan dan memuaskan

Dalam model pembelajaran *accelerated learning,* ada enam langkah yangmenjadi dasar *accelerated learning*. Langkah-langkah ini akan mudah diingat dengan penggunaan akronim (singkatan) **M.A.S.T.E.R** yang diperkenalkan oleh Jayne Nicholl, (Rose, 2003). Penjelasan dari Keenam langkah tersebut yaitu sebagai berikut :

1. *Motivating Your Mind* (Memotivasi Pikiran)

   Langkah pertama adalah memotivasi pikiran siswa untuk siap belajar. Guru berkewajiban membuat keadaan pikiran siswa relaks, percaya diri, dan termotivasi karena jika siswa berada pada keadaan stress atau kurang percaya diri akan muncul ketakutan dan ketegangan sehingga siswa tidak akan melihat manfaat dari yang mereka pelajari yang berakibat siswa tidak dapat belajar denganbaik.

2. *Acquiring The Information* (Memper-oleh Informasi)

   Siswa perlu mengambil, memperoleh, dan menyerap fakta-fakta dasar dari materi yang akan dipelajari. Guru menjelaskan materi secara garis besar atau gagasan inti dari materi yang diajarkan untuk selanjutnya siswa yang menggali dan mengembangkan informasi tersebut. Informasi ini selain diperoleh dari guru, siswa bisa mencari informasi lain dari buku paket atau buku-buku lain yangberkaitan dengan materi pembelajaran.

3. *Searching Out The Meaning* (Menyelediki Makna)

   Pada tahap ini, siswa dituntut untuk membuat makna dan memahami materi yang dipelajari, yaitu dengan jalan guru memberikan sejumlah masalah atau pertanyaan yang mendorong siswa menemukan sendiri penyelesaian masalah.

4. *Triggering The Memory* (Memicu Memori)

   Sering sekali ada sejumlah besar hal yang harus diingat dalam suatu pelajaran. Seorang siswa harus memastikan bahwa materi pelajaran tersebut sudahmasuk dalam ingatannya untuk jangka waktu yang lama. Dengan menerapkan seluruh langkah ini, seorang siswa akan mempelajari setiap pelajaran secara sungguh-sungguh karena ia juga memahaminya.

5. *Exhibiting What You Know* (Mempresentasikan Apa Yang Kamu Ketahui)

Bagaimana seorang siswa dapat mengetahui bahwa ia sudah memahami secara sungguh-sungguh apa yang ia pelajari? Pertama-tama, ia harus menguji dirinya sendiri, memperbaiki diri sendiri yang memiliki pengetahuan yang penuh mengenai bahan pelajaran.

Setelah itu, mencoba mendiskusikan materi tersebut dengan teman, mempresentasikannya, dan mencoba mengajarkannya. karena untuk mengetahui bahwa kita telah menguasai dan memahami sesuatu adalah dengan cara kita mengajarkannya kepada orang lain. Apabila kita dapat mengajarkannya, berarti kita telah menguasai materi tersebut secara komprehensif.

6. *Reflecting How You've Learned* (Merefleksikan bagaimana yang sudah kamu pelajari)

   Seorang siswa harus mampu merefleksikan pengalaman belajarnya. Bukan apa yang dipelajarinya, akan tetapi tentang bagaimana ia mempelajarinya. Dalam langkah ini, seorang siswa menguji proses belajar yang telah dilakukannya dan memperoleh kesimpulan teknik belajar yang terbaik baginya.

   Dengan langkah-langkah di atas diharapkan guru dan siswa bisa menggunakannya dengan baik dalam proses pembelajaran agar memperoleh hasil yang maksimal.

2. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran ***Accelerated Learning***

Adapun prinsip-prinsip dasar model pembelajaran *Accelerated Learning* adalah sebagai berikut (Dave Meier, 2005):

a. Belajar Melibatkan Seluruh Pikiran dan Tubuh. Belajar tidak hanya menggunakan "otak" (sadar, rasional, memakai "otak kiri", dan verbal), tetapi juga melibatkan seluruh tubuh/pikiran dengan segala emosi, indera, dan sarafnya.
b. Belajar adalah Berkreasi, Bukan Mengonsumsi. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang diserap oleh pembelajar, melainkan sesuatu yang diciptakan pembelajar. Pembelajaran terjadi ketika seorang pembelajar memadukan pengetahuan dan keterampilan baru ke dalam struktur dirinya sendiri yang telah ada. Belajar secara harfiah adalah menciptakan makna baru, jaringan saraf baru, dan pola interaksi elektrokimia baru di dalam sistem jaringan otak/tubuh secara menyeluruh.
c. Kerja Sama Membantu Proses Belajar. Semua usaha belajar yang baik mempunyai landasan sosial. Kita bi-

asanya belajar lebih banyak dengan berinteraksi dengan kawan-kawan dari pada kita pelajari dengan cara lain yang manapun. Persaingan di antara pembelajar memperlambat pembelajaran. Kerjasama di antara mereka mempercepatnya. Suatu komunikasi belajar selalu lebih baik hasilnya daripada beberapa individu yang belajar sendiri-sendiri.

d. Pembelajaran Berlangsung pada Banyak Tingkatan secara Simultan. Belajar bukan hanya menyerap satu hal kecil pada waktu secara linier, melainkan menyerap banyak hal sekaligus. Pembelajaran yang baik melibatkan orang pada banyak tingkatan secara simultan (sadar dan bawah sadar, mental, dan fisik) dan memanfaatkan seluruh saraf reseptor, indra, jalan dalam sistem total otak/tubuh seseorang. Bagaimanapun juga, otak bukanlah prosesor berurutan, melainkan prosesor paralel, dan otak akan berkembang pesat jika ia ditantang melakukan banyak hal sekaligus.

e. Belajar Berasal dari Mengerjakan Pekerjaan Itu Sendiri (dengan Umpan Balik). Belajar paling baik adalah belajar dengan konteks. Hal-hal yang dipelajari secara terpisah akan sulit diingat dan mudah mengungkap. Kita belajar berenang dengan berenang, cara mengelola sesuatu dengan mengelolanya, cara bernyanyi dengan menyanyi, cara menjual dengan menjual, dan cara memperhatikan konsumen dengan memperhatikan kebutuhannya. Pengalaman yang nyata dan konkret dapat menjadi guru jauhlebih baik dari pada sesuatuhipotesis dan abstrak-alasan di dalamnya tersedia peluang untuk terjun langsung secara total, mendapatkan umpan balik, merenung dan menerjunkan diri kembali.

f. Emosi Positif Sangat Membantu Pembelajaran. Perasaan menentukan kualitas dan juga kuantitas belajar seseorang. Perasaan negatif menghalangi belajar. Perasaan positif mempercepatnya. Belajar yang penuh tekanan, menyakitkan dan bersuasana muram tidak dapat mengungguli hasil belajar yang menyenangkan, santai dan menarik hati.

g. Otak-Citra Menyerap Informasi secara Langsung dan Otomatis. Sistem syaraf manusia lebih merupakan prosesor citra daripada prosesor kata. Gambar konkret jauh lebih mudah ditangkap dan disimpan daripada abstraksi verbal. Menerjemahkan abstraksi verbal menjadi berbagai jenis gambar konkret akan membuat abstraksi verbal itu bisa lebih cepat dipelajari dan lebih mudah diingat.

Jadi, untuk mandapatkan manfaat optimal dari penggunaan *Accelerated Learning,* sangat penting kita benar-benar memahami prinsip-prinsip yang melandasi *Accelerated Learning* seperti yang telah dipaparkan di atas.

Adapun tujuan dari *accelerated learning* antara lain:

a. Melibatkan secara aktif otak emosional, yang berarti membuat segala sesuatu lebih mudah diingat.
b. Mensikronkan aktifitas otak kiri dan otak kanan.
c. Menggerakkan kedelapan kecerdasan sedemikian sehingga pembelajaran dapat diakses oleh setiap orang dan sumber daya segenap kemampuan otak digunakan. (8 kecerdasan menurut Howard Gardner : Kecerdasan Linguistik, *Logis-Matematic*, Visual-Spasial, Musical, Kinestetik, Interpersonal, dan Intrapersonal, serta tahun 1996 ditambah dengan kecerdasan Naturalis.)
d. Memperkenalkan saat-saat relaksasi untuk memungkinkan konsolidasi seluruh potensi otak berlangsung. Walaupun memahami sesuatu dan mengingatnya merupakan hal yang berbeda, semua pembelajaran, agar bermanfaat perlu disimpan dalam memori. (Rose, 2003)

Ciri dari *accelerated learning* adalah pembelajaran yang luwes, bekerja sama, serta gembira. Oleh karena itu, diperlukan tidak hanya metode- metode yang cocok dan menarik sebagai pendukung terlaksananya *accelerated learning* dengan baik, tetapi juga aspek lain seperti lingkungan belajar yang kondusif dan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan bertujuan agar membantu siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan serta membuat pembelajaran lebih bermakna. Model pembelajaran *Accelerated Learning* terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang positif dan kondusif, (Sapril, 2019).

Dengan menggunakan model Accelerate Learning diharapkan akan tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan. Semakin siswa paham terhadap materi pelajaran akan semakin baik dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa menjadi kreatif dan memiliki rasa percaya diri yang tinggi tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan karena motivasi yang diberikan, suasana belajar menjadi menyenangkan dan jauh dari kesan membosankan. Selain itu siswa juga dibimbing untuk lebih aktif dan berani dalam membuktikan bahwa mereka telah menguasai konsep yang diajarkan.

[Ahmad Irkham Saputro]

Sumber Referensi

Dave Meier. (2005). *The Accelerated Learning Handbook*. Kaifa.

Rose, C. & M. J. N. (2003). *Accelerated Learning For 21st Century: cara belajar cepat abad XXI*. Yayasan Nuansa Cendikia.

Sapril. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Accelerated Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Penerapan model pembelajaran Accelerated Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas IX.2 SMPN 1 keruak*, *1*(November 2019), 190–200.

Siregar, R. A. (2016). Perancangan aplikasi pembelajaran pengenalan huruf Hijaiyyah pada tingkatan sekolah dasar menggunakan metode Accelerated Learning (studi kasus Sd Negeri Bunut Barat). *Jurnal Riset Komputer*, *3*(1), 0–10.

Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara.

Accelerated Learning

Langkah-langkah **M.A.S.T.E.R**

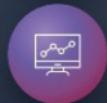
STEP 1 — **Motivating Your Mind**
Memotivasi Pikiran

STEP 2 — **Anquiring The Information**
Memperoleh Informasi

STEP 3 — **Searching Out The Meaning**
Menyelidiki Makna

STEP 4 — **Triggering The Memory**
Memicu Memori

STEP 5 — **Exhibiting What You Know**
Mempresentasikan Apa Yang Kamu Ketahui

STEP 6 — **Reflecting How You`ve Learned**
Merefleksikan Bagaimana yang sudah kamu pelajari

Sumber : Rose dan Nicholl, 2003

ANDRAGOGI

Dunia pendidikan merupakan sebuah sarana yang sangat berperan aktif dalam mendidik seseorang yang memiliki potensi agar dapat memiliki prestasi dalam berbagai keilmuan guna untuk kemajuan peradaban dan dalam membela agama dan bangsa. (Yanuarti, 2016). Seiring dengan kemajuan peradaban, pusat informasi yang didaptkan pada era sekarang memang mempunyai peranan yang sangat perlu dalam kehidupan manusia dan juga sebagai penentu kualitas hidup manusia, dan dalam lingkup pendidikan berbagai elemen pendidikan yang yang masih minim atau kurang dalam memperhatikan atau mengesampingkan faktor penyampaian pembelajaran dalam melaksanakan proses pendidikannya. (Atika Fitriani, 2018).

Yang menjadi problematika dan tantangan dalam dunia pendidikan terutama dalam proses pembelajaran ketika seorang pendidik menyampaikan materi pelajaran. Dalam proses menyampaikan materi pelajaran, pendidik tentu perlu yang namanya menggunakan strategi, model atau metode dalam menyampaian materi pelajaran agar peserta didik dapat memahami konsep-konsep materi yang disampaikan. (Anggraini, 2018). Strategi, model dan metode sangat penting dalam hal memperoleh keberhasilan guna mencapai penyampaian tujuan. Strategi pembelajaran adalah bagaimana cara pendidik menyampaikan materi dan runtutan tata cara perbuatan yang dipergunakan pendidik terhadap siswanya di dalam bermacam-macam peristiwa belajar. dalam pengimplementasian dan strategi tersebut diperlukan adanya urutan tata cara atau disebut metode pembelajaran.

Dalam hal ini akan membahas tentang konsep pembelajaran andragogi atau pembelajaran orang dewasa. Pembelajaran orang dewasa (andragogi) merupakan bentuk hubungan di mana orang dewasa belajar melalui pengalaman yang didapat dalam mengevaluasi terhadap diri dan peduli terhadap sesama.

Dalam hal ini pembelajaran orang dewasa tidak semua atau semerta-merta diawali dengan mempelajari materi pelajaran, namun bahwa pembelajaran dapat diberikan atau dengan memberikan problem-problem yang terjadi dalam lingkungan atau kehidupannya. (Arifah, 2018).

Pembelajaran orang dewasa (andragogi) merupakan bentuk hubungan di mana orang dewasa belajar melalui pengalaman yang didapat dalam mengevaluasi terhadap diri dan peduli terhadap sesama

Karakter orang dewasa dalam proses pembelajaran bersifat subjektif dan mempunyai ciri khas, oleh karena demikian banyak orang dewasa berusaha semaksimal mungkin dalam proses pembelajaran, sehingga dengan demikian dapat mencapai sebuah harapan yang dimaksud atau dituju terlaksana. Adanya teori andragogi ini lahir berlandaskan pemikiran orang dewasa dalam proses pembelajaran memiliki karakteristik yang unik dan tersendiri. (Budiwan, 2018). Oleh sebab demikian teori-teori pembelajaran yang diterapkan dalam kurun waktu ini kepada anak-anak dan dewasa tidak sesuai digunakan karena orang dewasa telah memiliki karakteristik tersendiri dalam memahami pelajaran.

Pendidikan orang dewasa merupakan sebagai bukti bahwa orang dewasa dalam belajar memiliki karakter yang berbeda, yaitu *self directed learning* (belajar dengan kemauan diri sediri) dan *other directed education* (belajar dengan tuntutan dari orang lain). Yang pertama bahwa orang dewasa memiliki rasa tanggung jawab atas dirinya atas proses dan kegiatan pembelajaran. yang kedua bahwa masih ada pihak yang bertanggung jawab atas proses dan kegiatan belajarnya seperti guru, pemerintahan dan lain-lain. (Saifuddin, 2010).

Pendidikan orang dewasa merupakan sebagai bukti bahwa orang dewasa dalam belajar memiliki karakter yang berbeda, yaitu *self directed learning* (belajar dengan kemauan diri sediri) dan *other directed education* (belajar dengan tuntutan dari orang lain).

Segala aktivitas yang dilakukan oleh orang dewasa dalam hal proses pendidikan dalam lingkungan kehidupan sehari-hari yang meluangkan sebagian

waktu, tenaga dan materinya guna dalam mendapatkan ilmu pengetahuan dapat dikatan sebagai pembelajaran andragogi atau pembelajaran orang dewasa. Dan bentuk usaha yang dilakukan dalam hal mengembangkan potensi yang dimiliki oleh seseorag tanpa ada paksaan dari orang lain, dalam mecapai tujuan yang ia kehendaki dengan proses kegiatannya (Drajat, 2011).

Istilah andragogi seringkali dijumpai dalam proses pembelajaran orang dewasa (*adult learning*), baik dalam proses pendidikan nonformal (pendidikan luar sekolah) maupun dalam proses pembelajaran pendidikan formal. Pada pendidikan nonformal teori dan prinsip andragogi digunakan sebagai landasan proses pembelajaran pada berbagai satuan, bentuk dan tingkatan (level) penyelenggaraan pendidikan nonformal. Pada pendidikan formal andragogi seringkali digunakan pada proses pembelajaran pada tingkat atau level pendidikan menengah ke atas. Namun demikian dalam menerapkan konsep, prinsip andragogi pada proses pembelajaran sebenarnya tidak secara mutlak harus berdasar pada bentuk, satuan tingkat atau level pendidikan, akan tetapi yang paling utama adalah berdasar pada kesiapan peserta didik untuk belajar. Kondisi itu terjadi karena kita menganggap bahwa semua murid, peserta didik (warga belajar) itu adalah sebagai orang dewasa yang diasumsikan memiliki kemampuan yang aktif dalam merencanakan arah belajar, memiliki bahan, memikirkan cara terbaik untuk belajar, menganlisis dan menyimpulkan serta mampu mengambil manfaat dari belajar atau dari sebuah proses pendidikan (Hiryanto, 2017).

Dalam kegiatan pembelajaran orang dewasa sebagai individu yang sudah matang secara pemikiran dan fisik, sudah mampu mengelola dirinya sendiri, proses interaksi pembelajaran itu dilakukan atau bertumpu pada individu tersebut sebagai kegiatan belajar mandiri.

Malcolm Knowles dalam mengembangkan konsep andragogi, mengembangkan empat pokok asumsi sebagai berikut:

a. Konsep mandiri
b. Peranan pengalaman
c. Kesiapan belajar dan
d. Orientasi belajar

Tabel 1. Perbandingan Asumsi dan Model Pedagogi dan Andragogi

No.	Asumsi	Paedagogik	Andragogik
1.	Kosep tentang diri peserta didik	Peserta didik dalam hal ini masih memerlukan bantuan dari orang lain dengan kata lain masih bersifat tergantung.	Peserta didik dalam hal ini suatu proses kedewasaan individu yang beralih dari sifat tergantung mengarah kepada kemampuan diri sendiri, akan tetapi setiap orang berbeda dalam dimensi kehidupannya. Dalam hal ini pendidik masih perlu mengarahkan dan menjaga proses peralihan tersebut agar terjagaperubahan tersebut.
2.	Fungsi pengalaman peserta didik	Pengalaman peserta didik dalam hal ini mungkin terbilang sangat sedikit nilainya. Masih membutuhkan bantuan dari orang lain seperti guru untuk memperoleh pengalaman, penulis, alat-alat peraga atau audio visual.	Dalam konteks ini ada anggapan bahwa dalam proses perkembangan yang di miliki oelh individu merupakan sebuah alat seperti penampungan pengalaman yang kemudian di asah atau diolah sebagai pembelajaran atau manfaat dalam dirinya sebagai sumber belajar. seperti hal eksperimen, diskusi, pemecahan massalah dan praktek lapangan.
3.	Kesiapan belajar	Peserta didik masih diorganisasikan melalui pembelajaran yang terorganisasi dalam bentuk kurikulum yang baku	Dalam konteks ini individu akan mempelajari sesuatu ketika individu tersebut merasa ada guna yang ia dapatkan ketika melakukan hal tersebut. Karena dengan hal itu ia akan dapat memecahkan masalahnya atau pun tugas dalam kesehariannya.
4.	Orientasi belajar	Peserta didik memahami bahwa pendidikan merupakan bentuk proses penyampaian ilmu pengetahuan.	Peserta didik meyakini bahwa pendidikan merupana suatu bentuk proses pengembangan potensi yang ia miliki dalam dirinya guna dalam kehidupannya sehari-hari.

Simpulan

Pendidikan orang dewasa sebagai individu pribadi yang menggerakkan dirinya sendiri. Individu tersebut mampu mengambil keputusan-keputusan atas permasalahan yang ditemui dalam kehidupan sehari-harinya dan dijadikan sebagai proses pendidikan. Melihat keunikan orang dewasa tersebut, maka dalam proses pembelajaran harus mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya sebagai strategi yang sesuai dengan karakter yang ia miliki. Strategi

pembelajaran dapat ditinjau dari ilmu, seni dan keterampilan yang digunakan pendidik dalam membantu (memotivasi, membimbing, membelajarkan dan memfasilitasi) peserta didik dalam belajar.

[Asrin Nasution]

Sumber Referensi

Anggraini, E. (2018). Kurikulum Dan Problematika Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Edukasi Kultura : Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, *1*(1). https://doi.org/10.24114/kultura.v1i1.11767

Arifah, S. (2018). Strategi Pembelajaran Andragogi (Kajian pada Mata Kuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia). *Jurnal Keislaman Dan Kemasyarakatan*, *2*(1), 38–65.

Atika Fitriani, E. Y. (2018). *Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menumbuhkan Kecerdasan Spiritual Siswa*. *3*(02).

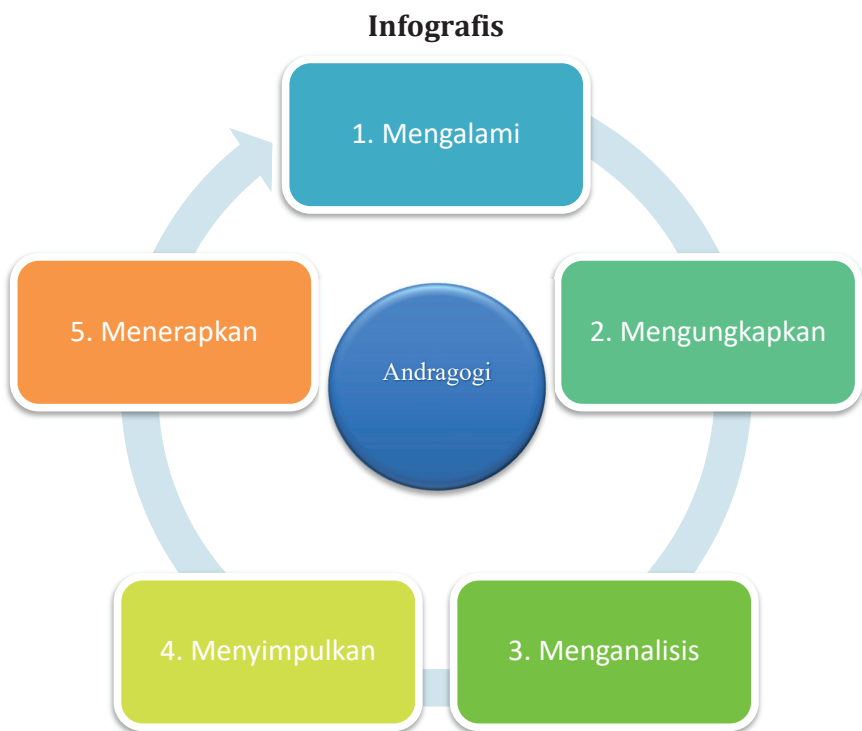
Budiwan, J. (2018). Pendidikan Orang Dewasa (Andragogy). *Jurnal Qalamuna*, *10*(2), 107–135.

Drajat, M. A. (2011). *PENDIDIKAN ADRAGOGI : kajian Tafsir di dalam Surat Al- Kahfi Ayat 70-82 TESIS Disusun dan Diajukan Guna Memenuhi Syarat Untuk Memperoleh Gelar Master of Arts Dalam Bidang Pendidikan Islam PROGRAM PASCASARJANA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI*.

Hiryanto. (2017). PEDAGOGI, ANDRAGOGI DAN HEUTAGOGI SERTA IMPLIKASINYA DALAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT. *Dinamika Pendidikan*, *22*, 65–71.

Saifuddin, M. (2010). *Adragogi Teori pembelajaran orang dewasa* (p. 60).

Yanuarti, E. (2016). STUDI KOMPARATIF PRESTASI SISWA (Mengikuti dan tidak Mengikuti Ekstrakurikuler ROHIS). *Jurnal Studi Pendidikan*, *XIV*(1).

Infografis

Gambar. 1 Peta kosep pemikiran orang dewasa

ARTIKULASI

Pengertian Metode Artikulasi

Pendidikan merupakan suatu hal yang utama dan sangat berperan penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan merupakan suatu usaha yang disengaja dilaksanakan secara teratur dan sudah terencana, suatu aktivitas pembelajaran yang mempunyai kualitas. Metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar keaktifan, serta dapat melatih daya pola pikir dan pemahaman peserta didik dalam dalam penerapannya dapat dilaksanakan dengan metode pembelajaran artikulasi.

Metode artikulasi ini dapat meningkatkan keaktifan dan dapat lebih menekan pada interaksi dan komunikasi dan dapat melatih pemahaman serta meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran artikulasi merupakan model pembelajaran dengan sistem berantai. Materi atau pesan yang disampaikan oleh pengajar dilanjutkan oleh peserta didik dengan tahap peserta didik dapat menjelaskan ke peserta didik lain.

Model pembelajaran artikulasi merupakan model pembelajaran dengan sistem berantai. Materi atau pesan yang disampaikan oleh pengajar dilanjutkan oleh peserta didik dengan tahap peserta didik dapat menjelaskan ke peserta didik lain.

Penerapan strategi artikulasi merupakan strategi yang menuntut adanya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran karena dituntut untuk berpartisifasi langsung dengan pasangan kelompoknya. Melalui model ini semua peserta didik diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pendapat kelompoknya.

Selain itu melalui metode pembelajaran artikulasi, peserta didik diharapkan lebih mampu dalam memahami materi yang disampaikan karena selain harus menerima materi pelajaran dari guru, peserta didik juga bertugas untuk menyampaikan materi yang diperolehnya kepada pasangan kelompoknya. (Suherman, 2018)

Pendapat lain mengungkapkan bahwa pembelajaran artikulasi merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam pembelajaran dimana siswa di bentuk dalam kelompok kecil atau berpasangan yang masing-masing siswa dalam kelompok tersebut mempunyai tugas mewawancarai teman kelompoknya tentang materi yang dibahas. Pemahaman konsep sangat diperlukan dalam model pembelajaran artikulasi ini. Pemahaman konsep merupakan kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. (Fitrianah, 2020) (Yastiari, 2019).

Model artikulasi dapat meningkatkan konsentrasi dan penyerapan materi pelajaran siswa dalam proses pembelajaran karena setiap siswa dituntut memiliki peran ganda sebagai penyampai pesan dan penerima pesan untuk itu siswa harus memperhatikan dan menyerap penjelasan materi dari guru sebaik mungkin agar dapat menerima materi dengan baik.

Model pembelajaran artikulasi berarti menggali kembali materi yang telah dijelaskan oleh guru sebelumnya. Oleh karena itu, dua orang siswa mengulangi kembali apa yang telah dijelaskan guru secara bergantian. Yang satu jadi pendengar dan mencatat yang dikatakan temannya, sementara yang satu lagi menerangkan keterangan guru yang ia simak pada waktu guru menjelaskan pelajarannya tadi, begitu juga sebaliknya. Dengan demikian, penekanan utama dari model pembelajaran artikulasi ini adalah pengulangan kembali makna pembelajaran yang disampaikan kepada siswa oleh siswa itu sendiri.

Model pembelajaran artikulasi berarti menggali kembali materi yang telah dijelaskan oleh guru sebelumnya.

Model pembelajaran artikulasi ini baik digunakan dalam rangka meningkatkan daya ingat dan daya serap siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan kepadanya. Model artikulasi dapat merangsan rasa ingin tahu peserta didik. Model ini dapat membangkitakan keingintahuan peserta didik dengan meningkatkatkan kepercayaan diri siswa untuk bertanya. Teknik ini dapat me-

rangsang rasa ingin tahu peserta didik melalui wawancara. (Nurjannah et al., 2020)

Apa yang kita definisikan sebagai struktur-struktur dalam otak yang melibatkan kemampuan bicara (area kemampuan bicara), membaca atau pemprosesan kata lainnya dan area gerak tambahan (menulis, membuat sketsa, dan gerak-gerak ekspresif lainnya). Artinya, artikulasi merujuk kepada apa-apa saja yang berkaitan dengan berbicara atau melakukan sesuatu akibat dari pemprosesan hasil kerja otak. Penerapan model artikulasi dalam pembelajaran juga melibatkan kemampuan berbicara serta gerak ekspresi akibat kegiatan berpikir siswa. Model artikulasi berbentuk kelompok berpasangan, di mana salah satu siswa menyampaikan materi yang baru diterima kepada pasangannya kemudian bergantian, presentasi di depan kelas perihal hasil diskusinya dan guru membimbing siswa untuk memberikan kesimpulan.

Para ahli menyatakan bahwa model pembelajaran artikulasi prosesnya seperti pesan berantai. Artinya apa yang telah diberikan guru, seorang siswa wajib meneruskan menjelaskannya pada siswa lain (pasangan kelompoknya). Hal ini merupakan keunikan model pembelajaran artikulasi. Siswa dituntut untuk bisa berperan sebagai penerima pesan sekaligus berperan sebagai penyampai pesan. (Inovasi & Fiventina, 2021)

Perbedaan model artikulasi dengan model pembelajaran yang lain adalah penekanannya pada komunikasi siswa kepada teman satu pasanganya. Pada model artikulasi ada kegiatan wawancara/ menyimak pada teman satu pasanganya. Setiap anak memiliki kesempatan untuk menyampaikan pendapat Model artikulasi adalah model pembelajaran yang menekankan pada aspek komunikasi kelompok berpasangan dengan teman sebagai sumber belajar. Pada model ini terjadi proses interaksi antar anggota, salah satu anggota menjadi narasumber sementara yang lain merekam informasi, dan selanjutnya bergantian. Kemudian hasil belajar tersebut didiskusikan dengan kelompok lain sehingga kelompok lain juga mendapat informasi serupa. Jadi, pada model ini terjadi pembelajaran dari siswa untuk siswa.

Tujuan dan Manfaat Metode Artikulasi

Suatu metode pembelajaran tentunya memiliki beberapa tujuan untuk mencapai keberhasilan suatu pembelajaran. Model belajar ini mempunyai salah satu tujuan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dan pengalaman mereka sendiri dengan terlibat secara aktif mempelajari materi

secara bermakna dengan bekerja dan berpikir baik secara individu maupun kelompok, sehingga siswa dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran.

Model pembelajaran artikulasi memiliki tujuan untuk membantu siswa dalam cara mengungkapkan kata-kata dengan jelas dalam mengembangkan pengetahuan, pemahaman serta kemampuan yang dimiliki sehingga siswa dapat membuat suatu keterhubungan antara materi dengan disiplin ilmu Setiap model pembelajaran memiliki manfaat masing-masing sesuai karakteristik model itu sendiri. Manfaat penerapan model artikulasi pada pembelajaran, khususnya yang berdampak pada siswa adalah sebagai berikut: 1. Siswa menjadi lebih mandiri, 2. Siswa bekerja dalam kelompok untuk menuntaskan materi belajar. 3. Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok daripada individu. 4. Terjadi interaksi antar siswa dalam kelompok kecil. 5. Terjadi interaksi antarkelompok kecil. 6. Masing masing siswa memiliki kesempatan berbicara atau tampil di depan kelas untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok mereka. (Inovasi & Fiventina, 2021)

Model belajar ini mempunyai salah satu tujuan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dan pengalaman mereka sendiri dengan terlibat secara aktif mempelajari materi secara bermakna dengan bekerja dan berpikir baik secara individu maupun kelompok, sehingga siswa dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran.

Kelebihan dan Kelemahan Metode Artikulasi

Model pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan antara lain: dapat meningkatkan ekspresi siswa dalam menyajikan materi pelajaran karena ia mengulangi dari apa yang dikatakan guru. Selain itu juga dapat lebih mempertajam daya ingat siswa tentang pelajaran tersebut. Kelebihan lainya dapat menyalurkan aspirasi siswa ketika menerangkan/menjelaskan kembali materi yang diajarkan oleh guru kepadanya serta dapat melibatkan

siswa secara langsung dalam mengkali dan menggali materi ajar yang telah disampaikan guru.

Selain memiliki kelebihan model pembelajaran artikulasi juga memiliki kelemahan antara lain: digunakan untuk mata pelajaran tertentu, selain itu waktu yang dibutuhkan banyak dan materi yang didapat sedikit, banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor, lebih sedikit ide yang muncul serta jika ada perselisihan tidak ada penengah.

[Mubarok Fatahillah]

Sumber Referensi

Auzafia, F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Artikulasi Pada Tema Berbagai Pekerjaan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV MIN 20 Aceh Besar. *Pai*, *5*(2), 87–92.

Dewi, A. C. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Animasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, *1*(3), 154–161. https://doi.org/10.23887/jlls.v1i3.15371

Fitrianah, R. D. (2020). Perubahan Artikulasi Fonem Bahasa Arab Bagi Penutur Bahasa Asing. *Tsaqofah & Tarikh*, *4*(2), 164–172.

Inovasi, J., & Fiventina, L. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Daring Mapel IPS Melalui Model Pembelajaran Artikulasi Pada Peserta Didik SMP 20 Kota Semarang*. *2*(1), 40–51.

Lubis, M. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (Tsts) Dan Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Di Sma Negeri 1 Sibabangun Kabupaten Tapanuli Tengah. *Jurnal Biolokus*, *1*(2), 117. https://doi.org/10.30821/biolokus.v1i2.352

Nurjannah, N., Arafat, Y., & Toyib, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Di Ma Patra Mandiri Palembang. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, *4*(2), 210. https://doi.org/10.31851/neraca.v4i2.5020

Suherman, A. (2018). Optimalisasi Penggunaan Metode Pembelajaran Learning Cycle "5E" dan Artikulasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Akuntansi & Keuangan*, *6*(1), 11. https://doi.org/10.17509/jpak.v6i1.15827

Yastiari, I. D. M. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Artikulasi dengan Media Gambar Guna Meningkatkan Prestasi Belajar IPA*. *3*(4), 431–438.

Infografis

AUDITORY INTELLECTUALY REPETITION

Auditory Intellectualy Repetition (AIR) termasuk model pembelajaran *cooperative learning* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Ketika proses pembelajaran dilaksanakan, *cooperative learning* melibatkan peserta didik ke dalam *mini team* yang heterogen, saling membantu dan saling bekerja sama mempelajari materi yang dipelajari (Azisah, 2020). Selain itu, Linuwih dkk mengungkapkan model pembelajaran *Auditory Intellectualy Repetition* (AIR) termasuk golongan yang memanfaatkan pendekatan konstruktivistik (Sarniah, Siti Anwar, Chairul Putra, 2019), serta didukung oleh teori psikologi perilaku dan pendekatan pembelajaran matematika berbasis konstruktivisme (Asih & Nilakusmawati., 2017).

model pembelajaran *Auditory Intellectualy Repetition* (AIR) termasuk golongan yang memanfaatkan pendekatan konstruktivistik

Piaget, Bruner, dan Vygotskty sebagai pionir teori konstruktivisme menegaskan bahwa peserta didik mampu mengkonstruksi pengetahuannya secara mandiri dari pengalaman yang diperoleh, dengan cara berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya. (Rusman, 2018). Oleh karena itu guru hendaklah memberikan fasilitas berupa alat seperti tes atau kuis yang dapat mengukur pemahaman peserta didik dan merefleksi pengetahuan yang sudah terbentuk dari proses kegiatan yang sudah dilakukan. Ditegaskan pula oleh Thorndike bahwa dalam hukum latihan mengungkapkan terdapat hubungan satu sama lain antara stimulus dan respon jika diulang maka akan menjadi lebih kuat, sebaliknya jika tidak sering diulang maka akan semakin lemah pula hubungan antara keduanya (Syah, 2019).

Menurut pandangan *Auditory Intellectualy Repetition* (AIR) efektifitas suatu pembelajaran dapat timbul apabila melibatkan ketiga hal ini, yaitu pendengaran (*auditory*), berfikir (*intellectualy*), dan pengulangan (*repetition*) (Sarniah, Siti Anwar, Chairul Putra, 2019). Sehingga model AIR (*Auditory Intellectualy Repetition)* yaitu sebuah rancangan pembelajaran yang proses pelaksanaannya melibatkan dan menekankan tiga aspek sekaligus, yaitu mendengar (*auditory*), berpikir (*intellectualy*), dan mengulang(*repetition*). Model pembelajaran *Auditory Intellectualy Repetition* (AIR) diketahui familier dengan model pembelajaran SAVI (*Somatic Auditory Visualization Intellectualy*) dan VAK (*Visual Auditory Kinesthetic*) (Kelas 3A PGSD, 2019).

Menurut pandangan *Auditory Intellectualy Repetition* (AIR) efektifitas suatu pembelajaran dapat timbul apabila melibatkan ketiga hal ini, yaitu pendengaran (*auditory*), berfikir (*intellectualy*), dan pengulangan (*repetition*)

Perbedaan tersebut terletak pada bagian repetisi atau pengulangan, yakni mendalami, menambah wawasan, dan memperkuat materi melalui tugas atau kuis yang diberikan guru (Asih & Nilakusmawati., 2017). Secara rinci perbedaan dari ketiga model tersebut dapat digambarkan dalam tabel ini.

Tabel 1. Perbedaan AIR, SAVI, dan VAK

AIR	SAVI	VAK
Model pembelajaran *Auditory Intellectualy Repetition* (AIR) meyakini pembelajaran harus melibatkan seluruh panca indera yang peserta didik miliki (Manurung & Aspia, 2016)	Menganut aliran sekolah sains kognitif modern, yakni mengklaim bahwa suatu pembelajaran dikategorikan terbaik dengan cara melibatkan emosi, seluruh fisik, seluruh indera, seluruh kepribadian, serta menghormati gaya belajar orang lain (Ahmad, 2021).	Supaya mendapatkan pengalaman yang bermakna, dalam proses pembelajaran VAK memaksimalkan tiga aspek, yaitu melihat, mendengar, dan bergerak (Setiawan & Alimah, 2019).

Pertama '*auditory*', peserta didik belajar dengan cara berbicara dan mendengarkan (Kelas 3A PGSD, 2019). Lebih jelasnya, pada '*auditory*' kegiatan dalam pembelajaran meliputi mendengarkan, memperhatikan, berbicara, presentasi, argumentasi, mengatakan pendapat, dan menanggapi (Putu et al., 2020)model pembelajaran yang inovatif dan kreatif sangat penting diterapkan agar dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa terutama pada muatan pelajaran IPA. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk menganalisis pengaruh model Auditory, Intellectually, Repetition (AIR. Misalnya setelah guru memberikan penjelasan dan mengajak diskusi, peserta didik dipersilahkan oleh guru untuk memaparkan pendapatnya tentang pokok permasalahan yang sedang didiskusikan.

Kedua '*Intellectualy*', menyingkap tabir pemikiran peserta didik ketika mereka sedang memikirkan atau mempertimbangkan secara mendalam makna dari kegiatan yang dirasakan (Kelas 3A PGSD, 2019). Intelektual atau kemampuam berpikir dapat dilatih melalui proses penalaran, menciptakan, memecahkan masalah, mengkonstruksi, dan menerapkan (Agoestanto et al., 2018). Misalnya setelah mengamati gambar yang ditampilkan dalam *powerpoint*, guru mengajak setiap kelompok mendiskusikan permasalahan dan mencari solusi untuk menyelesaikan masalah pada gambar tersebut.

Ketiga '*repetition*', materi pembelajaran yang sering diulang akan memudahkan peserta didik mengingat dan memahami materi tersebut sehingga dapat berguna dalam kehidupan nyata. Pengulangan materi dapat disampaikan dengan memanfaatkan metode-metode yang menarik supaya tidak menimbulkan titik jenuh peserta didik (Kelas 3A PGSD, 2019). Pengulangan materi dapat berupa pertanyaan, penugasan, atau kuis guna untuk melatih peserta didik memahami materi yang sudah diajarkan secara mendalam (Agoestanto et al., 2018).

Penerapan model *Auditory Intellectualy Learning* (AIR) ternyata memiliki ikatan dengan perkembangan sikap disiplin peserta didik sehingga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik (Fitriana & Ismah, 2016). Misalnya model AIR diterapkan dalam pembelajaran matematika kelas 5 SD materi soal cerita bangun ruang, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan (Fajriyati et al., 2019). Berdasarkan contoh tersebut disimpulkan salah satu manfaatnya, model AIR tersebut juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Astuti et al., 2018)after analyzed by using t-test obtained t count> ttable (0,05, dan kemampuan memecahkan masalah (Agustiana et al., 2018) intellectual, repetition (AIR. Langkah-

langkah penerapan *Auditory Intellectualy Learning* (AIR) dalam pembelajaran adalah (Linuwih et al., 2014):

1. Guru membagi peserta didik menjadi ke dalam *mini team* yang heterogen, setiap *team* anggotanya berjumlah 4 hingga 5 orang.
2. Peserta didik akan mendengarkan dan menyimak setiap penjelasan yang disampaikan oleh guru.
3. Setiap *team* mulai berdiskusi perihal materi yang akan dipelajari dan menyajikan hasil diskusi tersebut ke dalam lembar tugas atau ke dalam buku (*auditory*).
4. Setiap *team* mendiskusikan untuk menyelesaikan masalah (*Intellectualy*).
5. Wakil dari setiap *team* menyajikan dan menjelaskan hasil diskusi kerja *team* di depan kelas, dan *team* lain menaggapi, melengkapi, dan menyerukan persetujuan jika setuju dengan pendapat yang sudah dipaparkan (*intellctually*).
6. Di akhir diskusi guru memberikan kuis dan tugas rumah (PR) kepada setiap peserta didik untuk mengulang atau mempelajari materi yang sudah diajarkan (*repetition*).

Keunggulan dan kekurangan model *Auditory Intellectualy Repetition* (AIR) (Shoimin Aris, 2014):

a. **Keunggulan**

1) Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan berperan aktif.
2) Mengekspresikan ide yang dimiliki peserta didik.
3) Kesempatan memanfaatkan kemampuan dan *skill* yang diperoleh peserta didik lebih banyak dan menyeluruh.
4) Peserta didik yang kompetensinya rendah mampu mengkritisi persoalan secara mandiri.
5) Peserta didik akan mendapat dorongan (motivasi intrinsik) menjelaskan hasilnya.
6) Peserta didik akan disuguhi berbagai jenis pengalaman saat mencari jawaban dari suatu pertanyaan.

b. **Kekurangan**

1) Peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dapat dilanda kecemasan atau keraguan terhadap jawaban yang sudah mereka pilih.
2) Guru harus mempersiapkan dengan matang untuk membuat dan menyediakan permasalahan yang berkesan bagi peserta didik.
3) Tidak semua permasalahan dapat dipahami langsung oleh peserta didik sehingga peserta didik merasa kesulitan merespon permasalahan yang guru berikan.

[Uswatun Chasanah]

Sumber Referensi

Agoestanto, A., Priyanto, O. Y. S., & Susilo, B. E. (2018). The effectiveness of auditory Intellectualy repetition learning aided by questions box towards students' mathematical reasoning ability grade XI SMA 2 Pati. *Unnes Journal of Mathematics Education*, *7*(1), 17–23. https://doi.org/10.15294/ujme.v7i1.15828

Agustiana, E., Putra, F. G., & Farida, F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Auditory, Intellectualy, Repetition (AIR) dengan Pendekatan Lesson Study terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *Desimal: Jurnal Matematika*, *1*(1), 1. https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.1905

Ahmad, D. N. (2021). Analysis of SAVI Learning Model with the Task of Observation of Video on Science Learning in Producing Analytical Thinking and Critical Thinking Abilities. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *7*(1), 121. https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i1.543

Asih, N., & Nilakusmawati., D. (2017). Effectiveness Application of Auditory Intellectualy Repetition (AIR) Learning Model to Improve Student's Learning Outcomes on Subject Two-Dimensional and Three-Dimensional Shapes. *International Journal of Advanced Research*, *5*(4), 933–938. https://doi.org/10.21474/ijar01/3898

Astuti, R., Yetri, & Anggraini, W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Auditory Intellectualy Repetition (AIR) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Kemagnetan Kelas IX SMP N 1 Penengahan Lampung Selatan. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, *1*(2), 97–108. https://doi.org/10.24042/ijsme.v1i2.2765

Azisah, S. (2020). *Pembelajaran Bahasa Inggris Model dan Aplikasi*. Remaja Rosdakarya.

Fajriyati, A. N., Susiani, tri S., & Joharman. (2019). The Application of Auditory, Intellectualy, Repetition (Air) Models to Improve Learning Outcomes of Story Problems About Shapes in Grade V Students of SDN 1 Adikarso in Academic Year 2018/2019 | Fajriyati | Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *7*(3), 409–412. https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/40780

Fitriana, M., & Ismah, I. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Auditory Intellectualy Repetition terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Ditinjau dari Kedisiplinan Siswa. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, *2*(1), 59. https://doi.org/10.24853/fbc.2.1.59-68

Kelas 3A PGSD. (2019). *Tulisan Bersama tentang Desain Pembelajaran SD*. Jejak publisher.

Linuwih, S., Sukwati, N. O. E., Fisika, J., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2014). Efektivitas Model Pembelajaran Auditory Intellectualy Repetition (AIR) terhadap Pemahaman Siswa pada Konsep Energi Dalam. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, *10*(2), 158–162. https://doi.org/10.15294/jpfi.v10i2.3451

Manurung, S. H., & Aspia, A. (2016). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Model AIR (Auditory, Intellectualy, Repetition) pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri RantauPrapat T.P 2014/2015. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *2*(1). https://doi.org/10.30596/EDUTECH.V2I1.580

Putu, N., Asih, A. G., Ketut Ardana, I., & Ganing, N. N. (2020). Model Auditory, Intellectualy,

Repetition (AIR) Berbantuan Media Audio Visual Berpengaruh terhadap Peningkatan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, *25*(3), 411–421. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/26213

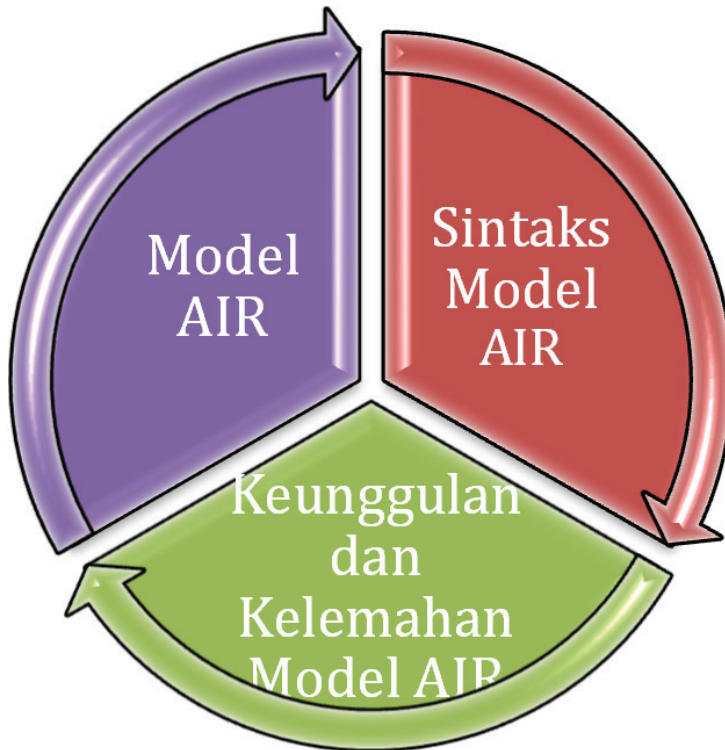
Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar proses Pendidikan* (Cet. ke-2). Prenada Media group.

Sarniah, Siti Anwar, Chairul Putra, R. W. Y. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Auditory Intellectualy Repetition terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, *3*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.709

Setiawan, A. S., & Alimah, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic (VAK) terhadap Keaktifan Siswa. *Profesi Pendidikan Dasar*, *1*(1), 81–90. https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.7284

Shoimin Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.

Syah, M. (2019). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Cet. Ke-27). Remaja Rosdakarya.

Infografis*

- Model *Auditory Intellectualy Repetition* (AIR), sebuah model yang proses pelaksanaannya mengoperasikan lima indera dengan diakhir kegiatan disertai pengulangan materi dengan memanfaatkan berbagai metode. Model ini termasuk salah satu model kooperatif dan menggunakan pendekatan konstruktivis

AUTHENTIC LEARNING

Pengertian Authentic Learning

Istilah autentik didefinisikan menjadi asli, sahih, dan konkret. Pembelajaran autentik (*authentic learning*) berarti pembelajaran yang dilakukan menggunakan cara dan pada lokasi yang relevan menggunakan "konkret" pada kehidupan siswa, baik pada dalam juga pada luar kelas. Donovan, Bransford dan Pallegrino mengungkapkan bahwa pembelajaran autentik (*authentic learning*) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan murid menggali, mendiskusikan, dan menciptakan secara bermakna konsep-konsep dan hubungan-hubungan, yang melibatkan perkara konkret dan proyek yang relevan menggunakan murid.

Sejalan menggunakan itu, Jonassen, Howland, Marra, dan Crismond menyatakan bahwa pembelajaran autentik adalah pembelajaran yang terintegrasi secara mulus atau ditanamkan kepada makna dan situasi "kehidupan konkret" (Lestari,

Pembelajaran autentik (*authentic learning*) berarti pembelajaran yang dilakukan menggunakan cara dan pada lokasi yang relevan menggunakan "konkret" pada kehidupan siswa, baik pada dalam juga pada luar kelas.

2018). Pembelajaran ini bisa dipakai untuk siswa dalam seluruh strata kelas, juga pada siswa dengan aneka macam-macam taraf kemampuan. Wiggins, mengemukakan bahwa pembelajaran *authentic* memperbolehkan siswa untuk menyelidiki secara global konkret memakai *high order thinking skills* (Blank, W. E; Harwell, 1997). Berpikir kreatif termasuk pada berpikir taraf tinggi (C6) versi Taksonomi Bloom, yaitu kemampuan mencipta.

Prinsip authentic learning

Pada dasarnya, pembelajaran autentik (*authentic learning*) menganut beberapa prinsip, diantaranya: Pertama, di ruang kelas berpusat dalam kelas pelajar. Sekolah memperhatikan apa yang siswa bawa kepada kelas, masing-masing pengetahuan, keterampilan, sikap, dan keyakinan. Peserta didik didorong buat mengajukan pertanyaan, terlibat pada ihwal sosial, dan menemukan jawaban mereka sendiri. Kedua, peserta didik merupakan pembelajar aktif. Peran siswa wajib berubah sebagai peserta aktif pada proses pembelajaran, menggunakan menulis, membahas, menganalisis dan mengevaluasi liputan. Singkatnya, siswa wajib merogoh tanggung jawab lebih buat pembelajaran mereka sendiri, dan memperlihatkan pada pengajar mereka menggunakan alternatif berdasarkan dalam ujian. Ketiga, menggunakan tugas yang otentik. Pengalaman belajar otentik wajib menggabungkan tugas-tugas otentik. Ini merupakan tugas yang sebisa mungkin mempunyai "global konkret" yang berkualitas untuk siswa menemukan orang yang relevan menggunakan kehidupan mereka (Mushlihatun Syarifah, 2016).

Instruksi autentik akan merogoh bentuk yang jauh tidak sinkron daripada metode tradisional pengajaran. Literatur memperlihatkan bahwa pembelajaran autentik mempunyai beberapa ciri kunci, diantaranya: belajar berpusat dalam tugas-tugas otentik yang evokasi ingin memahami siswa; peserta didik terlibat pada aktivitas menggali dan menyelidiki; belajar bersifat interdisipliner; belajar terkait erat menggunakan global pada luar dinding ruang kelas; peserta didik mengerjakan tugas rumit yang melibatkan kecakapan berpikir taraf tinggi, misalnya menganalisis, mensintesis, merancang, memasak dan mengevaluasi liputan; peserta didik membentuk produk yang bisa dibagikan pada audiens diluar kelas; belajar bersifat aktif dan digerakkan sang siswa sendiri, sedangkan pengajar, orangtua, dan narasumber bersifat membantu atau mengarahkan; pengajar menerapkan anugerah topangan (*scaffolding*), yaitu menaruh donasi seperlunya saja dan membiarkan siswa bekerja secara bebas manakala mereka mampu melakukannya sendiri; peserta didik berkesempatan untuk terlibat pada masyarakat; peserta didik bekerja menggunakan poly asal; peserta didik sering bekerja beserta dan memiliki kesempatan luas buat berdiskusi pada rangka memecahkan perkara (Sulistiani, 2018).

Komponen Authentic Learning

Menurut Lombardi, masih ada 10 komponen krusial yang sanggup dijadikan panduan krusial pada *authentic learning*, antara lain:

1. *Real-world relevance*: Kegiatan *authentic* sinkron menggunakan global konkret.
2. Mendefinisikan perkara: Peserta didik bisa mengidentifikasi sendiri permasalahan yang terjadi buat menerima penyelesaiannya.
3. Investigasi: Masalah tidak sanggup diselesaikan pada hitungan menit atau bahkan jam. Sebaliknya, aktivitas otentik terdiri tugas-tugas kompleks buat diselidiki sang siswa selama periode ketika yang berkelanjutan, membutuhkan investasi yang signifikan berdasarkan segi waktu dan asal.
4. Berbagai asal dan perspektif, aktivitas otentik menaruh kesempatan bagi siswa untuk mengkaji solusi memakai aneka macam asal daya, dan menuntut siswa untuk membedakan yang relevan dan yang tidak relevan menggunakan permasalahan.
5. Kolaborasi: Kegiatan otentik menuntut keterkaitan antara teori dan global konkret.
6. Refleksi (metakognisi): Kegiatan *authentic* memungkinkan siswa untuk menciptakan pilihan dan merefleksikan pembelajaran, baik secara individu juga menjadi kelompok.
7. Interdisipliner perspektif: Relevansi tidak terbatas dalam satu domain atau spesialisasi subjek. Sebaliknya, aktivitas otentik mempunyai konsekuensi yang melampaui disiplin tertentu, mendorong siswa untuk mengadopsi kiprah yang majemuk dan berpikir pada tim interdisipliner.
8. Penilaian yang terintegrasi: Penilaian tidak hanya aktivitas sumatif dan otentik akan tetapi dijalin mulus ke tugas primer pada cara yang mencerminkan proses penilaian global konkret.
9. Produk dipoles: Kesimpulan tidak hanya latihan atau substeps pada persiapan buat sesuatu yang lain. Kegiatan otentik memuncak pada penciptaan produk utuh, berharga pada dirinya sendiri.
10. Multitafsir dan output: Menghasilkan jawaban yang sahih menggunakan penerapan anggaran dan prosedur, aktivitas otentik memungkinkan untuk interpretasi yang majemuk dan solusi bersaing (Lombardi & Oblinger, 2007).

Tahapan Authentic Learning

Pembelajaran *authentic learning* menurut perkara, terbagi sebagai lima fase atau tahapan, antara lain: *Pertama*, mengorientasian murid dalam perkara. Pada termin ini pengajar menginformasikan tujuan-tujuan pembelajaran, menggambarkan kebutuhan-kebutuhan logistik krusial, dan memotivasi murid supaya terlibat

pada aktivitas pemecahan perkara yang mereka pilih sendiri. *Kedua*, mengorganisasikan murid buat belajar. Pada termin ini pengajar membantu murid memilih dan mengatur tugas-tugas belajar yang herbi perkara itu. *Ketiga,* membantu penyelidikan berdikari dan kelompok. Pada termin ini pengajar mendorong murid mengumpulkan liputan yang sinkron, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan, dan solusi. *Keempat*, mengembangkan dan menyajikan *output* karya dan memamerkannya. Pada termin ini pengajar membantu murid pada merencanakan dan menyiapkan *output* karya yang sinkron misalnya laporan, rekaman, video, dan contoh, dan membantu mereka membuatkan karya mereka. *Kelima*, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan perkara. Pada termin ini pengajar membantu murid melakukan refleksi atas penyelidikan dan proses-proses yang mereka pakai (Eko, 2011).

Penilaian otentik merupakan proses pengumpulan liputan sang pengajar mengenai perkembangan dan pencapaian pembelajaran yang dilakukan murid melalui aneka macam teknik yang sanggup mengungkapkan, menandakan atau menerangkan secara sempurna bahwa tujuan pembelajaran dan kemampuan (kompetensi) sudah sahih-sahih dikuasai atau dicapai. Beberapa prinsip evaluasi otentik diantaranya: proses evaluasi wajib adalah bagian yang tak terpisahkan berdasarkan proses pembelajaran; penilaian wajib mencerminkan perkara global konkret; penilaian wajib memakai sinkron menggunakan karekteristik dan esensi pengalaman belajar; penilaian wajib bersifat keseluruhan yang meliputi seluruh aspek berdasarkan tujuan pembelajaran (kognitif, afektif, dan sensori-motorik) (Abdul Majid, 2008).

Penerapan pembelajaran autentik (*authentic learning*) tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan diterapkanya pembelajaran autentik (*authentic learning*), diantaranya: peserta didik tidak merasa jenuh terhadap pembelajaran lantaran pembelajaran bisa terjadi dimana saja; peserta didik memiliki keterampilan yang lebih pada menganalisis ihwal sosial; peserta didik memiliki pengalaman belajar yang mumpuni pada berinteraksi menggunakan lingkungan sekitarnya; pembelajaran berpusat dalam siswa, sebagai akibatnya memungkinkan siswa tahu materi secara utuh. Sedangkan kekurangan berdasarkan penerapan pembelajaran autentik (*authentic learning*), diantaranya: pembelajaran autentik cenderung hanya bisa dilakukan dalam siswa yang mempunyai tingkat intelegensi di atas homogen-homogen sebagai akibatnya pembelajaran berjalan secara aktif; tidak seluruh bahan ajar bisa memakai pembelajaran otentik, lantaran materi yang sinkron menggunakan pembelajaran otentik bersifat studi sosial; memerlukan

waktu, biaya, dan energi ekstra dari siswa untuk melaksanakannya (Eko, 2011).

[Dewi Rokhmah]

Sumber Referensi

Abdul Majid. (2008). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Blank, W. E; Harwell, S. (1997). *Promising Practices for Connecting High School to the Real World* (pp. 15–21). Tampa, FL: University of South Florida.

Eko. (2011). *Pembelajaran Otentic (Outentic Learning)*. http://www.ras-eko.com/2011/05/pembelajaran-otentik-outentic-learning

Lestari, N. D. (2018). Pembelajaran Autentik dalam Menulis Teks Deskripsi. *Efektor*, *5*(2), 74. https://doi.org/10.29407/e.v5i2.12079

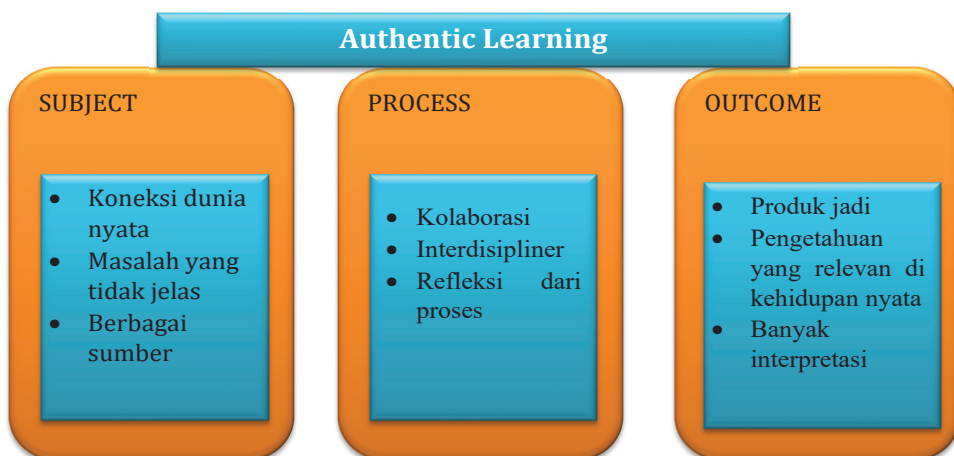
Lombardi, B. M. M., & Oblinger, D. G. (2007). Authentic Learning for the 21st Century: An Overview. Learning, 1, 1–7. http://alicechristie.org/classes/530/EduCause.pdf

Mushlihatun Syarifah. (2016). Metode Pembelajaran Otentik (Outentic Learning). https://www.msyarifah.my.id/metode-pembelajaran-otentik-outentic-learning/

Sulistiani, D. (2018). Penerapan Metode Outentic Learning Dapat Meningkatkan Pembelajara Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, *1*(2), 23–32.

Infografis

Authentic Learning

SUBJECT	PROCESS	OUTCOME
• Koneksi dunia nyata • Masalah yang tidak jelas • Berbagai sumber	• Kolaborasi • Interdisipliner • Refleksi dari proses	• Produk jadi • Pengetahuan yang relevan di kehidupan nyata • Banyak interpretasi

AUTOMATIC LEARNING

Abad 21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, menyiratkan bahwa keberadaan manusia di abad 21 mengalami perubahan kunci yang tidak sama dengan gaya hidup di abad sebelumnya. Dikatakan bahwa abad 21 adalah abad yang menuntut kualitas dalam setiap usaha dan hasil kerja manusia. Abad ke-21 biasanya menuntut SDM yang berkualitas, yang dihasilkan oleh lembaga-lembaga yang diawasi secara ahli sehingga menghasilkan hasil yang tak tertandingi. Tuntutan-tuntutan yang serba baru tersebut meminta berbagai terobosan yang berbeda dalam penalaran, penyusunan ide, dan aktivitas. Dengan demikian, Dengan kata lain diperlukan suatu paradigm baru dalam menghadapi tantangan-tantangan yang baru. Menurut filsuf Khun, jika kesulitan-kesulitan baru ini dihadapi dengan menggunakan pandangan dunia lama, semua usaha akan gagal. Tantangan yang baru menuntut proses terobosan pemikiran *(breakthrough thinking process)* apabila yang diinginkan adalah *output* yang bermutu yang dapat bersaing dengan hasil karya dalam dunia yang serba terbuka (Wijaya, Sudjimat, Nyoto, & Malang, 2016)

Menurut filsuf Khun, jika kesulitan-kesulitan baru ini dihadapi dengan menggunakan pandangan dunia lama, semua usaha akan gagal.

Dalam hal ini tidak ada keharusan untuk melatih mesin. Namun, jika informasi Munculnya internet telah mempengaruhi pendidikan. Kemajuan teknologi dalam sistem informasi memberikan dampak yang sangat besar bagi dunia pendidikan khususnya dalam sistem pembelajaran. Mesin yang

dapat dilatih, atau sistem yang dapat menyesuaikan sendiri, yang algoritma kontrolnya berubah sesuai dengan evaluasi hasil kontrol sehingga dengan berlalunya waktu, mesin tersebut meningkatkan karakteristik dan kualitas kinerjanya. Sistem teknologi hanya dapat dirancang dan dibangun dengan informasi awal, tentang sifat proses yang terjadi dalam sistem dan kondisi yang menyertai pengoperasian sistem.

Satu-satunya cara untuk membangun sistem dengan fitur kinerja yang diperlukan adalah dengan memasukkan prinsip pelatihan ke dalam sistem selama pengembangannya. Dalam proses pelatihan, banyak masukan dimasukkan ke dalam sistem, dan reaksi sistem terhadap masukan ini diperbaiki. Koreksi eksternal, atau dorongan dan hukuman seperti yang masih disebut, dilakukan oleh seorang instruktur yang mengetahui reaksi yang diinginkan terhadap serangkaian masukan yang diberikan. Instruktur dapat berupa operator manusia atau robot. Dengan pemrosesan data kontrol, yaitu informasi posteriori, informasi awal yang hilang diberikan. Jika instruksi dilakukan tanpa perangkat pelatihan eksternal, sistem tersebut disebut pengorganisasian mandiri.(Simanihuruk et al., 2019)

Pelatihan dilakukan dengan menggunakan algoritma. Bergantung pada apakah sistem pembelajaran otomatis adalah sistem diskrit atau kontinu, algoritma pelatihan ini terdiri dari sistem persamaan perbedaan stokastik atau persamaan diferensial stokastik. Algoritma diprogram ke dalam komputer digital atau analog (terutama integrator elektronik) atau sistem komputer hybrid. Saat proses pelatihan berlangsung, mesin pembelajaran mengumpulkan pengalaman yang digunakannya untuk secara bertahap menyelesaikan reaksi yang diperlukan sistem terhadap input eksternal.(Akbar, 2017)

Sistem pembelajaran otomatis adalah sistem optimal asimtotik, di mana reaksi sistem yang optimal terhadap input eksternal tidak dicapai sekaligus, tetapi hanya dengan berjalannya waktu dan sebagai hasil pelatihan. Studi paling lengkap telah dilakukan pada sistem pembelajaran otomatis yang diprogram untuk pengenalan pola, identifikasi, penyaringan, dan kontrol. Dalam mesin pembelajaran yang diprogram untuk pengenalan pola, seluruh kumpulan objek yang akan dikenali dibagi lagi, sebelum sistem mulai berfungsi ke dalam kelas-kelas yang sesuai dengan prinsip klasifikasi yang dipilih. Setelah ini, kamus tanda-tanda objek yang akan dikenali dikompilasi, dan sarana teknis untuk mengidentifikasi tanda-tanda ini dibuat. Jika volume awal, informasi apriori cukup untuk menggambarkan kelas-kelas dalam bahasa isyarat, sistem pengenalan dapat dibangun tanpa pelatihan otomatis. Namun, jika volume informasi awal tidak

cukup untuk mendeskripsikan kelas, atau jika karena alasan tertentu tidak nyaman untuk menyusun deskripsi seperti itu, sistem pengenalan pola dapat dibentuk melalui pelatihan.

Sistem pembelajaran otomatis adalah sistem optimal asimtotik, di mana reaksi sistem yang optimal terhadap input eksternal tidak dicapai sekaligus, tetapi hanya dengan berjalannya waktu dan sebagai hasil pelatihan.

Sebelum sistem pembelajaran otomatis mulai berfungsi sebagai sistem pengenalan, instruktur menunjukkan objek praktik mesin dari semua kelas yang dipilih dan menunjukkan hanya kelas mana yang mereka ikuti. Kemudian instruktur "menguji" sistem, mengoreksi jawabannya sampai jumlah rata-rata kesalahan diturunkan ke tingkat yang diinginkan. Informasi awal apriori dilengkapi melalui proses pengajaran, sehingga memungkinkan sistem pengenalan pola untuk mendeskripsikan kelas dengan menggunakan kamus tanda-tanda yang dipilih. Semakin besar ketepatan yang dicapai dalam mendeskripsikan kelas-kelas dalam tanda-tanda bahasa kamus, semakin baik sistem akan bekerja dan semakin sedikit kesalahan dalam mengenali objek atau fenomena yang tidak diketahui.

Sistem pembelajaran otomatis untuk penyaringan dirancang untuk memisahkan sinyal yang berguna dari kebisingan, operasi yang sangat diperlukan untuk radar dan untuk komunikasi radio jarak jauh. Dalam kondisi informasi apriori penuh pada input (sinyal dan noise yang berguna), sistem penyaringan dapat dibangun yang memaksimalkan impor kriteria optimalitas yang sesuai dengan pekerjaan sistem. Namun, jika informasi apriori tidak mencukupi, pelatihan adalah satu-satunya cara untuk membangun sistem pemfilteran yang optimal. Sistem pembelajaran otomatis untuk kontrol dapat digunakan di pesawat terbang, kompleks mesin produksi, dan tempat lain.

Pembelajaran otomatis, atau pembelajaran mesin, tidak lebih dari jenis tertentu dari Kecerdasan Buatan yang memberi komputer kemampuan untuk belajar bagaimana memecahkan masalah tanpa diprogram secara khusus untuk tujuan itu. Artinya, komputer belajar bagaimana berperilaku melalui data dan bukan (langsung) dari kode program. Alih-alih memiliki proses pengambilan keputusan khusus yang telah ditentukan sebelumnya oleh seorang programmer untuk setiap aktivitas individu,

perangkat lunak pembelajaran otomatis menganalisis data yang sudah tersedia baginya tentang masalah serupa, dan menggunakan analisis statistik untuk menentukan model konseptual; Kemudian, terapkan template ini ke data baru untuk membuat keputusan atau membuat prediksi.

Teknologi dari algoritma Pembelajaran Mesin atau automatic learning adalah yang disebut "Jaringan Syaraf Tiruan", yang tidak lebih dari model matematika yang terdiri dari neuron buatan yang diilhami oleh jaringan saraf alami, dalam praktiknya ke otak. Jelas, agar hasil dari algoritma pembelajaran otomatis menjadi seakurat mungkin, sejumlah besar data, mungkin berasal dari sumber yang berbeda, perlu membuat basis pengetahuan yang lebih luas yang dapat menangani, dengan cara terbaik, situasi di mana tidak ada manusia masa lalu. pengalaman. Algoritma pembelajaran mesin sudah tersedia, tetapi kemampuan untuk menerapkan secara otomatis, dan dengan cepat, penghitungan matematika yang penting, kompleks, dan besar hanya tersedia dari waktu-waktu belakangan ini. Namun, segera setelah daya komputerisasi mencukupi, terdapat aplikasi yang berkembang pesat, bahkan dalam kekagumannya, telah menjadi atau sedang menjadi bagian dari kehidupan kita sehari-hari.(Kholis, 2019) seperti :

1. Mobil Google, yaitu mobil yang mengemudi sendiri
2. Kiat online "bertarget", dari situs Netflix dan semacamnya
3. Pengenalan wajah, teknologi yang memungkinkan Facebook (dan juga orang lain) mengenali wajah dan memberi tag secara otomatis kapan pun gambar dipajang di profil mereka
4. Kecerdasan sosial, yaitu kemampuan untuk menganalisis "konten emosional" (opini positif, negatif, atau netral tentang topik tertentu) dari postingan dan intervensi di jejaring sosial dan menarik kesimpulan
5. Server Siri virtual, Cortana (dan lainnya) hadir di smartphone kami.

Aplikasi semacam itu mengungkapkan semua kekuatan, serta utilitas praktis yang hebat, dari algoritma pembelajaran otomatis dan mengungkapkan bagaimana alat tersebut telah menjadi, mungkin tanpa disadari. Bagian konstan dari realitas kita. Dan setiap hari, semakin banyak berita tentang kegunaan baru; dan sering kali Google, melalui lab penelitian dan proyek inovatifnya, menemukan aplikasi baru.

Sistem kecerdasan buatan yang, berdasarkan gambar "pixellate", berhasil menciptakan rekonstruksi yang cukup andal dari fotografi aslinya; pada bulan April, ia mengumumkan bahwa Penerjemahnya telah meningkatkan keakuratan terjemahan Italia berkat

algoritma kecerdasan buatan, yang selanjutnya meluncurkan portal web yang menggunakan algoritma pembelajaran otomatis untuk menafsirkan "sketsa" atau sketsa suatu objek dan "menggantikannya" dengan gambar yang akurat dan profesional untuk objek yang sama. Tapi yang terbaik masih belum datang. Faktanya, Pembelajaran Mesin adalah alat yang ampuh yang kekuatan sejatinya masih akan diekspresikan sepenuhnya dan yang penggunaan masa depannya tidak terbatas pada bisnis dan layanan bisnis.

Berkat evolusi teknologi yang konstan dan peningkatan daya komputerisasi, Pembelajaran Otomatis akan segera dapat berevolusi dari instrumen penemuan dan inovasi, dan akan memainkan peran yang semakin menonjol di berbagai bidang seperti penelitian dan sains. Singkatnya, algoritma yang memanfaatkan Machine Learning dapat melakukan persis seperti yang dilakukan ilmuwan dan penemu sekarang, tetapi lebih baik dan lebih cepat. Harapannya adalah suatu hari nanti perangkat lunak tersebut akan menyelesaikan masalah yang tak tergantikan saat ini. Artinya, harapan misalnya untuk membangun Pembelajaran Mesin yang cerdas hingga memungkinkan dia menggunakan algoritma untuk menemukan obat untuk penyakit seperti kanker atau AIDS. Masa depan mungkin akan mengejutkan, dengan cara yang hari ini, yang kita bahkan tidak dapat bayangkan.(Rusdiana, 2014)

(Yosi Melda Sari)

Sumber Refrensi

Akbar, Z. (2017). *Penerapan Metode Simulasi Sistem Dinamik Untuk Mengoptimalkan Profit Dalam Jaringan Supply Chain Produk Sayur*. Universitas Brawijaya.

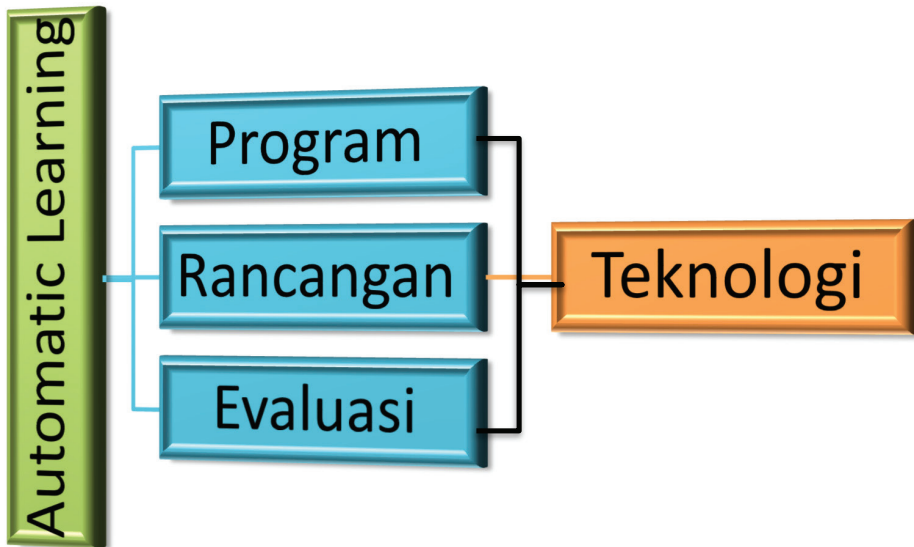
Kholis, A. (2019). *Penerapan Jaringan Syaraf Tiruan Dengan Metode Backpropagation Dalam Pengenalan Pola Tanda Tangan Untuk Identifikasi Potensi Diri*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Rusdiana, A. (2014). *Manajemen Operasi*. Pustaka Setia.

Simanihuruk, L., Simarmata, J., Sudirman, A., Hasibuan, M. S., Safitri, M., Sulaiman, O. K., ... Sahir, S. H. (2019). *E-learning: Implementasi, strategi dan inovasinya*. Yayasan Kita Menulis.

Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., Nyoto, A., & Malang, U. N. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, *1*(26), 263–278.

Infografis

Automatic Learning
Program
Rancangan
Evaluasi
Teknologi

BCCT (*BEYOND CENTER CIRCLE TIME*)

Konsep Teori BCCT (*Beyond Center Circle Time*)

BCCT (*beyond center circle time*) yaitu metode pembelajaran yang sering disebut SELI atau sentra dan lingkaran. Metode ini merupakan pengembangan dari metode Montessori, High Scope dan Reggio Emilio yang dikembangkan oleh CCCRTA (*creative center for childhood reseach and training*), Florida, USA dimana konsep belajarnya adalah guru menghadirkan dunia nyata dalam kelas untuk mendorong murid-muridnya membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapanya di kehidupan sehari-hari. Subyek pembelajaran BCCT yaitu anak, sehingga anak bisa mengembangkan kemampuan sesuai dengan potensi yang dimilikinya, semua pembelajaran dilakukan sambil bermain (Rindaningsih, 2012). Sujiono dalam Iswantiningtyas lebih lanjut menjelaskan bahwa BCCT (*beyond center circle time*) merupakan suatu metode atau pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang merupakan perpaduan antara teori dan praktik (Iswantiningtyas & Wulansari, 2019).

BCCT (*beyond center circle time*) merupakan suatu metode atau pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang merupakan perpaduan antara teori dan praktik

Menurut Palupi dalam Samad model sentra dan lingkaran yaitu model penyelenggaraan PAUD yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajaranya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran dengan menggunakan empat pijakan

Gambar 1.
Saat Lingkaran

untuk mendukung perkembangan anak yaitu pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main, dan pijakan setelah main. Pijakan merupakan dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak yang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi. Sentra main merupkan zona atau area main anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berguna sebagai pijakan lingkungan untuk mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis main yaitu main sensorimotor, main peran dan main pembangunan. Saat lingkaran merupakan saat dimana guru duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah main (Samad & Alhadad, 2016). Pembelajaran sentra menurut Brai dalam Ramadhanti adalah pembelajaran yang terfokus pada subjek tertentu untuk dijadikan sebuah tema pembelajaran (Ramadhanti et al., 2019).

model sentra dan lingkaran yaitu model penyelenggaraan PAUD yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajaranya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran dengan menggunakan empat pijakan untuk mendukung perkembangan anak yaitu pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main, dan pijakan setelah main

Tujuan Metode BCCT (*Beyond Center Circle Time*)

Tujuan dari metode BCCT (*beyond center circle time*) yaitu sebagai berikut;

1. Dalam rangka melejitkan potensi kecerdasan anak yaitu kecerdasan sebagai kemampuan dalam memecahkan suatu masalah dan membuat produk yang mempunyai nilai budaya.
2. Penanam nilai-nilai dasar. Anak merupakan individu yang baru mengenak dunia dan belum mengetahui tatakrama, sopan santun, norma, aturan dan sebagainya. Anak perlu arahkan supaya mampu berbagai hal. Nilai-nilai dasar tersebut yaitu nilai nasionalisme, nilai agama, nilai etika, nilai moral dan nilai social
3. Pengembangan kemampuan dasar (Samad & Alhadad, 2016)

Sedangkan tujuan dari pembelajaran *beyond center circle time* menurut Mursid dalam Widiastuti yaitu dimaknai sebagai sentra dan lingkaran, metode ini untuk merangsang seluruh aspek (kecerdasan jamak) melalui bermain yang terarah, model ini membuat seting pembelajaran yang merangsang anak untuk aktif, kreatif, dan terus berfikir dengan menggali pengalaman sendiri, dilengkapi dengan standar oprasional yang baku, yang berpusat pada sentra-sentra dalam lingkaran bersama pendidikan sehingga mudah diikuti (Widiastuti et al., 2019)

Tahapan pembelajaran Metode BCCT (*Beyond Center Circle Time*)

Pembelajaran dengan metode BCCT menggunakan empat langkah pijakan untuk mencapai mutu pengalaman main sebagai berikut:

1. Pijakan lingkungan main

Guru mempersiapkan lingkungan bermain bagi anak mendukung tiga jenis main yaitu main sensorimotor, main peran dan main pembangunan. Langkah-langkah dalam pijakan lingkungan yaitu :mengelola awal lingkungan main dengan bahan-bahan yang cukup dengan memperhatikan intesnsitas dan densitas main, mempunyai berbagai bahan yang menopanmg tiga jenis main, mempunyai bermacam-macam bahan yang menopang pengalaman keaksaraan, dan menata kesempatan main untuk mendukung sosial yang positif

2. Pijakan pengalaman sebelum main

Langkah-langkah dalam pijakan pengalaman sebelum main yaitu: membaca buku yang ada kaitanya dengan pengalaman atau mengundang

narasumber, menggabungkan kosa kata baru yang menunjukan konsep yang mendukung perolehan ketyerampilan kerja, memberikan gagasan bagaimana menggunkana bahan-bahan, mendiskusikan aturan-aturan dan harapan untuk pengalaman main, menjelaskan rangkain waktu main, mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial, dan merancang serta menerapkan urutan trasnsisi main

3. **Pijakan pengalaman saat main**

Langkah-langkah pijakan guru saat anak bermain yaitu sebagai berikut: l*ooking* (memperhatikan apa yang dialakukan anak), *naming* (menyebutkan apa yang dilihat), *questioning* (menanyakan apa yang ingin dilakukan anak), *commanding* (memancing untuk memperluas gagasan anak), dan *acting* (memberi kesempatan kepada anak supaya berbuat, jika anak belum bisa melakukanya bisa diberikan modeling)

4. **Pijakan pengalaman setelah main**

Langkah-langkah pijakan pengalaman setelah main yaitu sebagai berikut: membereskan alat main dan mengembalikan ketempatnya, membentuk lingkaran bersama semua anak, menanyakan perasaan anak apa yang dirasakan setelah main, menanyakan kegiatan main yang telah dilaksanakan, menanyakan konsep yang telah ditemukan anak selama main (sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah di susun), menegaskan prilaku yang telah dimunculkan anak, menghubungkan dengan kegiatan yang akan datang, trasnsisi kegiatan berikutnya, dan mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainya dan menceritakan pengalaman mainya (Patintingan, 2017).

Bentuk-bentuk Sentra Dalam Metode BCCT (*Beyond Center Circle Time*)

Dalam metode *beyond center circle time* materi yang dikembangkan berupa sentra. Sentra dibuat berdasarkan kebutuhan anak dengan mengobservasi setiap perkembangan anak. Jadi kebutuhan sentra mungkin tidak sama di setiap lembaga pendidikan tergantung kesiapan perangkat dan tenaga pengajar yang ada. Sebagai contoh berikut beberapa sentra yang sering dikembangkan yaitu sebagai berikut:

1. Sentra persiapan, yaitu fokus pada kesempatan anak untuk mengurutkan, mengklasifikasikan, membuat pola-pola dan mengorganisasikan alat-alat dan bahan kerja, termasuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung
2. Sentra balok, yaitu membantu anak dalam meningkatkan kemampuan

berkonstruksi mereka dari membuat susunan garis lurus ke atas ke repsentasi nyata dan dari bermain sendiri ke kemampuan bekerja dalam kelompok kecil, merencanakan dan membangun.

3. Sentra main peran yaitu dapat memupuk kerjasama yang baik dalam hubungan sosial, memberi kesempatan pada anak untuk melahirkan daya kreasi masing-masing, mengembangkan emosi yang sehat bagi anak-anak, menghilangkan sifat malu, gugup, dan lain-lain, mengembangkan apresiasi dan sikap yang baik, menghargai pikiran dan pendapat orang lain, menanamkan kepercayaan diri sendiri dan dapat mengurangi kejahatan dan kenakalan anak-anak.
4. Sentra seni kreativitas memberikan pengalaman proses kerja yang bermutu, bukan menghasilkan suatu karya seni, selain itu anak mendapatkan kesenangan dari ekplorasi warna, keterampilan motoric halus dan proses kreativitas serta membangun kemampuan dasar-dasar seni.
5. Sentra masak membantu anak untuk memiliki pengalaman yang unik dalam mengenal tentang berbagai bahan makanan.
6. Sentra bahan alam memberikan kesempatan untuk membangun kemampuan dengan berbagai macam bahan atau dengan bahan-bahan yang berbeda.
7. Sentra musik, pada sentra musik, anak-anak belajar mengekplorasi berbagai alat music maupun lagu (Iswantiningtyas&Wulansari,2019)

Setiap sentra dilengkapi dengan permainan edukatif untuk merangsang anak bermain meski sebernarnya mereka sedang belajar. Alat permainan yang ditata hasrus mempertimbangkan intensitas dan densitasnya pengalaman main. Intensitas pengalaman main yaitu kesempatan sepanjang waktu, sedangkan densitas pengalaman main yaitu kedalaman dan keragaman pengalaman main di tiap sentra

[Miptah Parid]

Sumber Referensi

Iswantiningtyas, V., & Wulansari, W. (2019). Penanaman Pendidikan Karakter pada Model Pembelajaran BCCT (Beyond Centers and Circle Time). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3*(1). https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.106

Patintingan, M. L. (2017). Model Pembelajaran Beyond Center And Circle Times Dalam Meningkatkan Kecerdasan Sosio-Emosional Anak Di PAUD Tumbuh Kembang Anak Makasar. *Perspektif : Jurnal Pengembangan Sumber Daya Insani, 2*(2).

Ramadhanti, M., Sumantri, M. S., & Edwita. (2019). Pembentukan Karakter Dalam Pembelajaran

BCCT (Beyond Center And Circle Time). *Jurnal Educate, 4*(1).

Rindaningsih, I. (2012). Pengembangan Model Manajemen Strategik Berbasis (Beyond Center and Circle Time) BCCT Pada PAUD. *Jurnal Pedagogia, 1*(2).

Samad, F., & Alhadad, B. (2016). Implementasi Metode Beyond Center And Circle Time (BCCT) Dalam Upaya Penanaman Nilai-Nilai Agama Islam Di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Khalifah Kota Ternate. *Jurnal Pendidikan Usia Dini, 10*(2).

Widiastuti, A., Pusari, R. W., & H, D. P. D. (2019). Analisis Metode Pembelajaran Beyond Center And Circle Time (BCCT) Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 3-4 Tahun. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 8*(1).

Infografis

Tahapan Metode BCCT (*Beyond Center Circle Time*)

01 Pijakan Lingkungan Main

02 Pijakan Pengalaman Sebelum Main

03 Pijakan Pengalaman Saat Main

04 Pijakan Pengalaman Setelah Main

BEHAVIORISME

Tokoh pencetus teori behaviorisme bernama Leonard Bloomfield. Beliau menjelaskan bahwa manusia bisa menebak maupun menjelaskan perilaku orang lain melalui stimulus yang terdapat di sekitar dirinya, atau kondisi-kondisi yang terbebas dari penyebab yang berasal dari internal. Selain itu, Bloom field dalam menyelidi tanggapan-tanggapan manusia dengan melakukan observasi pada suatu kelompok, yang paling utama adalah *habbit* mereka. Setiap orang memiliki perbedaan dalam perbuatannya, namun menurutnya pada kelompok orang banyak perbuatan ini agak konsisten (Ubaidillah, 2017). Selain itu masih ada beberapa tokoh juga yang mengemukakan tentang teori belajar behaviorisme, di antaranya Ivan Pavlop, Thorndike, dan Skinner.

Setiap orang memiliki perbedaan dalam perbuatannya, namun menurutnya pada kelompok orang banyak perbuatan ini agak konsisten

Teori Belajar Behaviorisme: Ivan Pavlov (*Clasical Conditioning*)

Ivan Petrovich Pavlov merupakan seorang yang lahir di Ryazan Rusia pada tanggal 19 September 1849, lebih jelasnya adala di desa tempat Peter Dmitrievich Pavlov yang merupakan ayahnya, tempat tersebut merupakan awal ayahnya menjadi pendeta. Pendidikan awal Pavlov adalah sekolah gereja kemudian lanjut ke Seminari Teologi. Pavlov dinyatakan lulus sarjana kedokteran spesialis dasar fisiologi di Institute of Experimental Medicine setelah itu beliau memulai

penelitian tentang fisiologi pencernaan (Isti'adah, 2020).

Ivan Pavlov sebenarnya bukanlah sarjana Psikologi bahkan ia tidak mau sama sekali disebut sebagai seseorang yang ahli psikologi, karena pada hakikatnya ia merupakan sarjana ilmu faal yang begitu fanatik, bahkan faktanya ia sangat anti dengan pskilogi karena menurutnya kurang ilmiah. Semua penelitiannya selalu diusahakan agar terhindar dari konsep ataupun istilah yang berkaitan dengan psikologi. Walaupun demikian, peranan Pavlov dalam dunia psikologi begitu penting, karena studinya tentang refleks-refleks adalah dasar untuk berkembangnya aliran psikologi behaviorisme. Ivan Petrovich Pavlov sering dikenal dengan panggilan Ivan Pavlov, adalah seorang behavioristik (orang yang menganut paham behaviorisme) yang familiar dengan pandangannya yaitu terdapat hubungan erat antara stimulus serta respon dari seseorang (Isti'adah, 2020). Adapun *Classical Conditioning* menurut Ivan Pavlov, adalah sebagai berikut (Arofah, 2019):

1. *Law of Respondent Conditioning* merupakan penuntutan hukum pembiasaan. Apabila kedua macam stimulus dimunculkan secara simultan (yaitu salah satunya berguna menjadi *reinforcer*), oleh karena itu refleks serta stimulus yang lain akan semakin naik.
2. *Law of Respondent Extinction* adalah penuntutan hukum pemusnahan. Apabila refleks yang telah diperkuat lewat *respondent conditioning* yang dimunculkan kembali tanpa melibatkan *reinforcer*, hasilnya berupa menurunnya kekuatan yang ada.

Teori behaviorisme menurut Ivan Pavlov dalam praktek di dunia pendidikan bisa ditemukan layaknya lonceng berbunyi yang menandakan bahwa waktu belajar telah dimulai ataupun menandakan bahwa pelajaran telah selesai. Guru bertanya kemudian siswa mengikuti dengan mengangkan tangan, yang memiliki maksud siswa ingin menjawab. Adapun pelaksanaan teori belajar menurut Ivan Pavlov (*Classical Conditioning*) di dunia pendidikan, sebagai berikut (Isti'adah, 2020):

1. Menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan saat pemberian tugas-tugas, contoh: Pertama, memberikan penekanan pada kerjasama serta kompetisi diantara kelompok dibandingkan individu, banya peserta didikan yang nantinya memiliki tanggapan emosional secara negatif terhadap kompetisi yang dilakukan secara individual, kemungkinan akan digeneralisasikan bersama pelajaran yang lainnya. Kedua, melaksanakan kegiatan membaca yang menyenangkan dengan mewujudkan ruang baca (*reading corner*) dengan sua-

sana yang nyaman serta enak dan menarik, dan lain-lain.

2. Membantu peserta didik menyikapi segala situasi yang mencemaskan atau bahkan memberikan tekanan kepada mereka, semua bisa teratasi secara bebas dan sukses, contoh: Pertama, memotivasi peserta didik yang pemalu agar dapat paham dengan materi yang diajarkan. Kedua, pembuatan tahapan dalam jangka pendek sebagai alat untuk pencapaian tujuan jangka panjang, contoh dengan cara pemberian latihan harian, mingguan, sehingga peserta didik bisa menyimpan apa materi pembelajaran yang telah diberikan dengan baik. Ketiga, apabila peserta didik takut untuk bicara di depan temannya ketika diminta maju di kelas, maka mintalah peserta didik mmbaca sebuha laporan di dalam kelompok kecil dengan keadaan duduk, kemudian minta peserta ddidik untuk berdiri. Setelah terbiasa, langkah selanjutnya minta ia membaca laporan tersebut di depan semua siswa di kelas.

3. Membantu peserta didik untuk kenal akan persamaan dan perbedaan mengenai kondisi-konsiri agar mereka bisa membedakan serta menggeneralisasikan dengan cara yang tepat. Contoh: Pertama, memberikan keyakinan kepada peserta didik yang merasakan cemas saat menghadapi tes masuk sekolah yang tingkatannya lebih tinggi (termasuk tes perguruan tinggi), dengan mengatakan bahwa tes yang dihadapi sama halnya dengan tes prestasi di bidang akademik yang sudah pernah mereka lewati. Kedua, memberikan keterangan bahwa menghindari hadiah yang terlalu berlebihan dari orang yang tidak mereka kenali atau menghindar, itu lebih baik.

Teori Belajar Behaviorisme: E.L Thorndike (Hukum Pengaruh)

Edwar Lee (E.L) Thorndike merupakan seorang psikoloagi yang berasal dari Amerika, menghabiskan hampir sepanjang karirnya hanya di *Teachers College*, di Columbia University. Thorndike memiliki karya pada bidang psikologi perbandingan, prose pembelajar menghasilkan teori koneksionisme serta membantu memposisikan dasa ilmiah sebagai psikologi pendidikan modern. Selain itu kerjanya yang lain yaitu di pengembangan sumber daya manusia (SDM) di salah satu tempat industri, di antaranya ujian serta pengujian karyawan. Thorndika merupakan salah seorang anggota dewan yang berasa dari American Psychological Association di tahun 1912.

Thorndike anak dari pendeta Metodis yang berada di Lowell, Massachusetts yang lahir di Williamsburg, Massachusetts.

Thorndike merupakan kelulusan The Roxbury di tahu 1891, serta di Wesleyan University pada tahun 1895. Thorndike mendapat gelar MA di tahun 1987 setelah selesai dari Harvard University. Tepat di tahun 1989 Thorndike selesai PhD pada Universitas Columbia yang merupakan kampus di bawah kendali James McKeen Cattell, yang merupakan salah seorang pendiri dari psikometri (Isti'adah, 2020).

Thorndike melakukan riset dengan menjadikan ayam dan kucing sebagai obyek penelitiannya. Dari hasil penelitian yang dilakukan, ia merangkumnya dan dijadikan sebagai pembahasan dalam disertasi doktornya, dengan judul "*Animal Intellegence: An Experimental Study of The Assosciative Process in Animal,*" yang diterbitkan di tahun 1989 selanjutnya dilakukan pengembangan dan diterbitkannya lagi berbentuk buku dengan judul "*Animal ntellegence*" pada tahun 1911. Dasar ide yang diutarakan dalam file ini, menjadi dasar bagi semua tulisannya bahkan hampir semua teoi belajar (Zamzami, 2015). Adapun *connectionism* (S-R Bond) yang disampaikan oleh Thorndike adalah sebagai berikut (Arofah, 2019).

1. *Law of Effect*, maksudnya jika sebuah tanggapan menghasilkan efek memuaskan, maka koneksi antara stimulus – respons menjadi bertambah kuat. Tetapi sebaliknya, apabila semakin tidak memberi kepuasan efek yang tercapai oleh respons, maka semakin lemah pula hubungan yang terbentuk di antara stimulus – respons.
2. *Law of Readiness;* maksudnya adalah kesiapan berpegang pada asumsi yang menyatakan kepuasan organisme berasal dari pemanfaatan satuan pengantar (*conduction unit*), yang mana unit-unit tersebut memunculkan kecenderungan yang memberikan dorongan organisme agar mampu bertindak atau bahkan tidak bertindak apapun.
3. *Law of Exercis,* maksudnya hubungan yang terjadi antara stimulus – respons menjadi bertambah semakin erat, apabila selalu dilatih bahkan akan menjadi berkurang jika jarang atau bahkan tidak sama sekali dilatih.

Teori Belajar Behaviorisme: Burrhus Frederic Skinner

Teori pembelajaran yang dirumuskan oleh Skinner dikenal dengan sebutan *operan conditioning,* menyatakan bahwa elemen-elemen lingkungan antarai lain stimulus, situasi serta peristiwa memiliki peran yakni menjadi pertanda dalam pemberian respon. Hal yang akan menjadi pemerkuat respon adalah penguatan, selain itu juga dapat menjadi alasan kemungkinan dalam terjadinya respon

semakin meningkat pada masa akan datang saat mendapatkan stimulus. Aspek lingkungan di antaranya stimulus serta penguatan sebagai alur kunci untuk menciptakan tanggapan yang diinginkan dan akan muncuk kembali di masa akan datang (Sitorus, 2016).

Ada dua jenis perbedaan perilaku yang Skinner buat di antaranya: Pertama, *respondent behavior* atau yang dikenal dengan perilaku responden yang sengaja dimunculkan dari stimulus yang diketaui. Kedua, *operanr behavior* yang disebutjuga perilaku operan, yang bukan disebabkan dari stimulus yang diketahui, akan tetapi dikerjakan secara individu oleh organisme. Tanggapan yang tidak terkontrol (bersyarat) ataupun *unconditioned response* merupakan contoh yang menunjukkan perilaku responden atau yang menanggapi, kerena tanggapan tersebut muncul karena adanya stimuli yang tidak terkondidiskan (Zamzami, 2015). Menurut B.F. Skinner, *operant conditioning* adalah sebagai berikut (Arofah, 2019):

1. *Law of operan conditioning* maksudnya apabila muncul perilaku yang dibarengi dengan stimulus sebagai penguat, msehingga kekuatan perilaku itu semakin meningkat.
2. *Law of operant extinction* maskudnya apabila muncul perilaku *operant* sudah diberi kekuatan lewat proses *conditioning* tersbut namun tidak dibarengi dengan stimulus yang menjadi penguat, sehingga kekuatan dari perilaku tersebut semakin menurus dan lama kelamaan akan musnah.

(Nurazila Sari)

Sumber Referensi

Arofah, N. (2019). Implementasi Teori Behaviorisme Terhadap Pembiasaan Membaca Asmaul Husna. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, *8*(1), 169–186. https://doi.org/10.24239/pdg.vol8.iss1.15

Isti'adah, F. N. (2020). *Teori-teori Belajar dalam Pendidikan* (R. Permana (ed.); Cet.1). EDU Publisher.

Sitorus, A. S. (2016). Aplikasi Behaviorisme dalam Pembelajaran Anak untuk Menciptakan Generasi Berkarakter. *Nizhamiyah*, *6*(2), 28. https://doi.org/10.30821/niz.v6i2.71

Ubaidillah. (2017). Narasi Jannah dalam AlQuran Perspektif Linguistik Behaviorisme. *Arabiyah : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *4*(2), 204–216. https://doi.org/10.15408/a.v4i2.6160

Zamzami, M. R. (2015). Penerapan Reward and Punishment dalam Teori Belajar Behaviorisme. *Ta'limuna*, *4*(1), 1–20. https://doi.org/10.32478/ta.v4i1.111

Infografis*

Ivan Pavlov (Clasical Conditioning)

Law of Respondent Conditioning

Law of Respondent Extinction

Behaviorisme

Burrhus Frederic Skinner

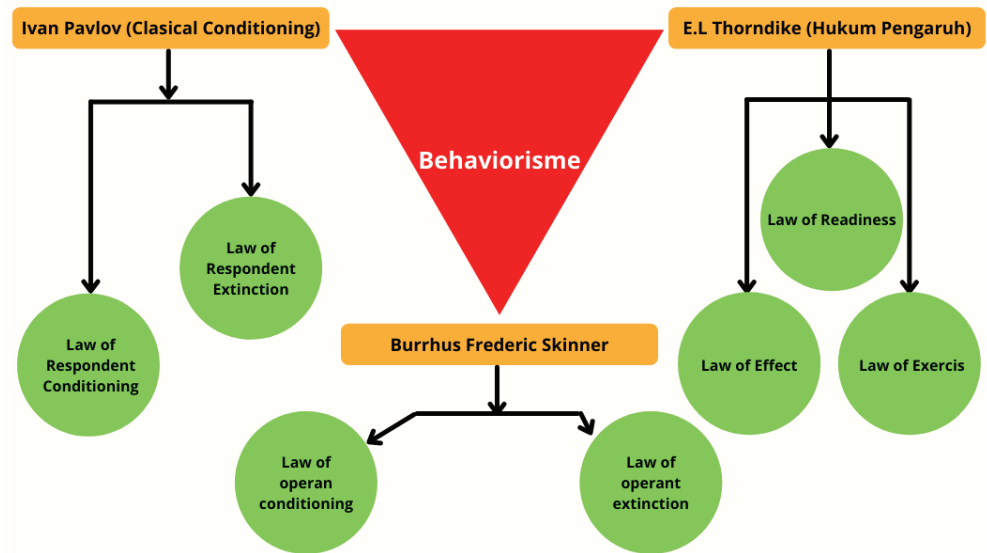
Law of operan conditioning

Law of operant extinction

E.L Thorndike (Hukum Pengaruh)

Law of Readiness

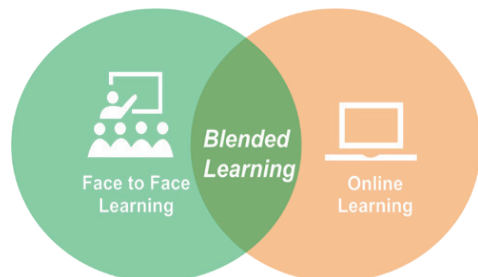
Law of Effect

Law of Exercis

Behaviorisme

BLENDED LEARNING

Pengertian *Blended Learning*

Pengertian Blended Learning Secara etimologis istilah blended learning terdiri atas dua kata, yaitu blended dan learning. Kata blended memiliki arti campuran, dan learning memiliki arti umum yaitu belajar. Dengan demiklan, blended learning mengandung arti sebuah pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran atau penggabungan antara satu pola dengan pola pembelajaran lainnya. (Subhan Adi Santoso & M. Chotibuddin, 2020), menjelaskan blended learning merupakan kombinasi antara face to face learning dan online learning.

Senada dengan delinisi di atas Musa (2006) dalam Rusman,dkk (2011), menyampaikan bahwa yang dicampurkan dalam blended learning adalah dua unsur utama, yaitu pembelajaran di kelas (classrom lesson) dengan online learning (Rusman & Riyana, 2011).

Gambar 1.1 *Blended Learning*

Beberapa definisi dan ahli di atas memberikan gambaran bahwa Blended learning merupakan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online dengan bantuan teknologi Informasi dan komunikasi. Aspek yang digabungkan dalam blended

learning tidak hanya mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan online learning saja tetapi juga dapat berbentuk apa saja, seperti: metode, media, sumber, lingkungan ataupun strategi pembelajaran (Subhan Adi Santoso & M. Chotibuddin, 2020). Bahkan dalam pembelajran online sekarang bisa disebut sebagai blended learning dengan mengkombinasikan antara pembelajaran synchronous dan asynchronous, dengan menggabungkan antara pertemuan face to face melalui platfom yang mendukung dan tidak harus face to face pada waktu yang sama melalui e-learning atau platfom lain.

Blended learning merupakan kombinasi antan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online dengan bantuan teknologi Informasi dan komunikasi. Aspek yang digabungkan dalam blended learning tidak hanya mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan online learning saja tetapi juga dapat berbentuk apa saja, seperti: metode, media, sumber, lingkungan ataupun strategi pembelajaran

Unsur-Unsur *Blended Learning*

Pembelajaran berbasis blended learning dimulai sejak ditemukan komputer, walaupun sebelum itu juga sudah terjadi adanya kombinasi (blended). Terjadinya pembelajaran, awalnya karena adanya tatap muka dan interaksi antara pengajar dan pelajar, setelah ditemukan mesin cetak maka guru memanfaatkan media cetak. Pada saat ditemukan media audio visual, sumber belajar dalam pembelajaran mengkombinasikan antara pengajar, media cetak, dan audio visual. Namun blended learning muncul setelah herkembangnya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh pembelajar secara offline matipun online. Saat ini, pembelajaran berbasis blended learning dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi m-learning (mobile learning). Dalam blended learning terdapat enam unsur yang harus ada, yaitu: 1) tatap muka, 2) belajar mandiri, 3) aplikasi, 4) tutorial, 5) kerjasama, dan 6) evaluasi (Subhan Adi Santoso & M. Chotibuddin, 2020).

a. Tatap Muka

Pembelajaran tatap muka merupakan model pembelajaran yang sampai saat ini masih terus dilakukan dan sangat sering digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tatap

muka merupakan salah satu bentuk model pembelajaran konvensional yang mempertemukan guru dengan nturid dalam satu ruangan untuk belajar. Karakteristik pembelajaran tatap muka:

1) Terencana
2) Berortentasi pada tempat (placed-based) atau waktu
3) Interaksi sosial

b. Belajar Mandiri

Salah salu bentuk aktivitas model pembelajaran pada blended learning adalah individualized learning, yaitu peserta didik dapat belajar mandiri dengan cara mengakses Informasi, materi atau pelajaran secara online via internet. Bukan berarti belajar sendiri, tetapi belajar mandiri berarti belajar secara berinisiatif dengan ataupun tanpa bantuan orang lain dalam belajar. Menurut Dodds (1983) dalam Santoso (2020) , menjelaskan bahwa belajar mandiri adalah sistem yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dari bahan cetak, siaran ataupun bahan pra-rekam yang telah terlebih dahulu dipersiapkan(Subhan Adi Santoso & M. Chotibuddin, 2020).

Belajar mandiri dapat didefinisikan sebagai suatu pembelajaran yang memposisikan pebelajaran sebagai penanggung jawab, pemegang kendali, pengambil keputusan, atau pengambil inisiatif dalam memenuhi dan mencapai keberhasilan belajarnya sendiri dengan atau tanpa bantuan orang lain.

c. Aplikasi

Aplikasi dalam pembelajaran berbasis blended learning dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis masalah, pelajar akan secara aktif mendefinisikan masalah, mencari berbagai alternatif pemecahan, dan melacak konsep, prinsip, dan prosedur yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah tersebut.

d. Tutorial

Pada Tutorial peserta didik yang aktlf untuk menyampaikan masalah yang dihadapi seorang pengajar akan berperan sebagai tutor yang membimbing. Meskipun aplikasi teknologi dapat meningkatkan keterlibatan pelajar dalam belajar, peran pengajar masih diperlukan sebagai tutor atau fasilitator.

e. Kerjasama

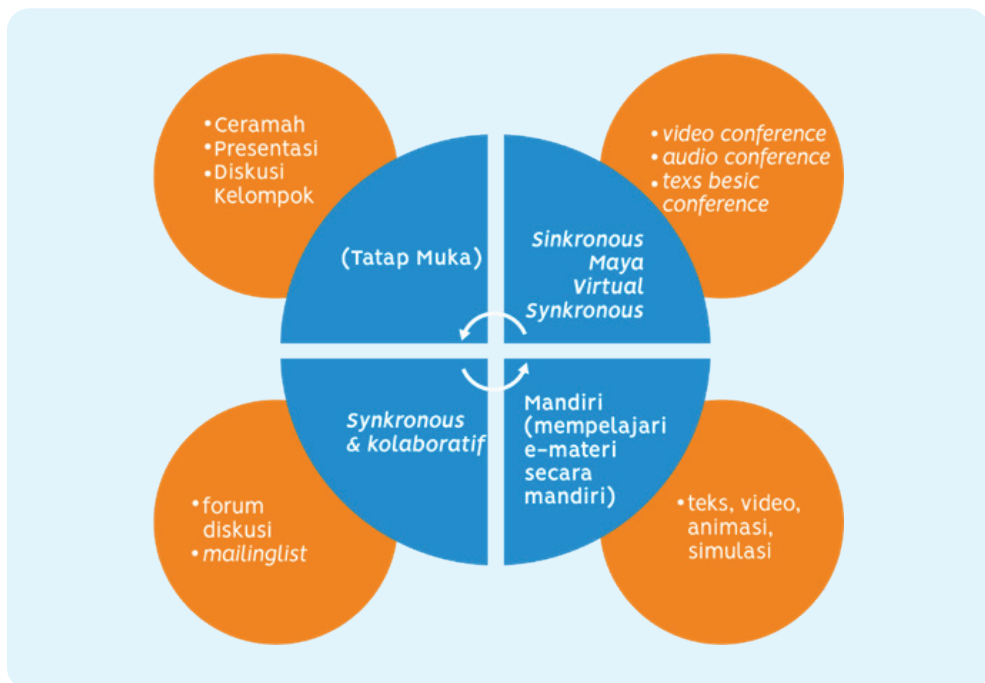
Keterampilan kolaborasi harus menjadi bagian penting dalam pembelajaran berbasis Blended Learning. Hal ini tentu berbeda dengan pembelajaran tatap muka konvensional yang semua peserta didik belajar di dalam kelas yang sama dibawah kontrol pengajar. Sedangkan dalam pembelajaran berbasls blended,

maka peserta didik bekerja secara mandiri dan berkolaborasi.

f. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran berbasls Blended Learning tentunya akan sangat berbeda dibanding dengan evaluasi pembelajaran tatap muka. Evaluasi harus didasarkan pada proses dan hasil yang dapat dilakukan melalui penilaian evaluasi kinerja belajar pelajar berdasarkan portorolio. Demikian pula penilaian perlu melibatkan bukan hanya otoritas pengajar, namun perlu ada penilaian diri oleh pelajar, maupun penilai pelajar lain (Subhan Adi Santoso & M. Chotibuddin, 2020).

Karakteristik Blended learning

Berdasarkan pada definisi blended learning oleh Chaeruman (2011) yaitu pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran synchronous dan asynchronous secara tepat, guna mencapai tujuan pembelajaran, maka karakteristik model blended learning dengan pendekatan konstruktif (construct approach) ini memillki dua setting pembelajaran, yaitu pembelajaran synchronous dan asynchronous (Uwes A Chaeruman, 2011) . Adapun karakterisiik blended learning Ini digmbarkan dalam bagan berikut:

Gambar 3.1 Karakteristik dan setting Blended Learning

Dalam keterangan Chaeruman (2019) juga menambahkan setting dalam Blended learning, yaitu;

a. Synchronous Live, ini merupakan pembelajaran yang dilaksanakan tatapmuka dengan strategi dan metode pembelajaran. Lalu strategi pembelajaran dalam penelitian ini adalah pembelajaran berbasis masalah (problem based learning). Dalam metode pembelajarannya, meliput: ceramah, praktik, diskusi, presentasi, demonstrasi,dan lain-lain:
    1) ceramah yang digunakan adalah ceramah konstruktif diawal pembelajaran:
    2) praktik dalam blended learning lebih diarahkan pada kegiatan pemecahan masalah dari pengetahuan
    3) diskusi dalam blended learning lebih diarahkan pada kegiatan meng-gali ide-ide untuk mengkonstruksikan pengetahuan:
    4) presentasi lebih diarahkan dengan menunjukan hasil karya berdasarkan hasil pengkonstruksian ide-ide ddan pengetahuan.
b. Virtual Synchronous, Pembelajaran ini dilakukan dalam waktu yang bersamaan namun dalam dimensi ruang yang sama/berbeda, meliputi: video conference, audio converence, chatting. Virtual synchronous merupakan perluasan Live synchronous dengan memanfaatkan teknologi untuk mengambil peran pada pembelajaran online.
c. Synchronous mandiri, yaitu dimensi ruang dan waktu yang berbeda (kapan saja dan dimana sala) melalui media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri. Dalam tipe ini media pembelajaran dapat berbentuk cetak maupun digital yang memperkeankan peserta didik memilih dan mempelajari sendiri materi. Media cetak dapat berupa buku, majalah, modul, dan sebagainya. Serta, Media digital dapat dikemas dalam bentuk doc, ppt. pdf, html, flv dan sebagianya.
d. Synchronous kolaboratif, merupakan pembelajaran yang dilakukan dalam dimensi ruang dan waktu yang berbeda (kapan saja dan dimana saja), tetapi peristiwa belajarnya melibatkan lebih dari satu orang atau berkolaborasi, meliputi: project work mailinglist, forum diskusi & memberikan kesempatan pada peserta didik dan guru untuk diskusi, mengamati, menginvestigasi, dan menganalisis masalah terkait materi pada pembelajaran online.(Uwes Anis Chaeruman, 2019)

Berdasarkan uraian diatas menjelaskan bahwa pembelajaran dengan set-

ting blended learning akan memberikan ruang bagi peserta idikuntuk aktif dalam meningkatkan kompetensinya baik secara teori maupun praktik. Blended learning memiliki karakter pembelajaran synchronous adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada waktu yang sama dan tempat yang sama ataupun berbeda, dan pembelajaran asynchronous adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada waktu dan tempat yang berbeda.

Kelebihan Dan Kekurangan Blended Learning

Adapun kelebihan dari blended learning sebagai berikut:

a. Pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional, yang keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi.
b. Siswa tidak hanya belajar pada sesi online dan ditambah dengan pembelajaran tradisional saja, namun Interaksi dan kepuasan siswa juga ditingkatkan.
c. Menyediakan pilihan bagi siswa dalam meningkatkan dan mengembangkan materi pembelajaran.
d. Kinerja siswa lehih cepat terdeteksi pada kelas dengan metode blended learning.
e. Proses pembelalaran tidak hanya terjadi Natu arah saja.
f. Dapat meningkatkan kadar Interaksi pembelajaran antara peserta didlk dengan guru atau instruktur (enhance interactVlity);
g. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (time and place fiexibility);
h. Mampu menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (potential to reach a global audience);
i. Dapat mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pelajaran (easy updating of content us well as arehvlable capabilities). (Subhan Adi Santoso & M. Chotibuddin, 2020)

Sedangkan kelemahan dari blended learning sebagai berikut:

a. Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
b. Tldak meratanya fassilitas yang dimiliki peserta didik seperti komputer/leptop dan akses internet. Karena dalam blended learning diperlukan akses internet yang memadai, apabila jaringan kurang memadai akan menyulitkan peserta dalam mengikuti pembelajaran mandiri via online.
c. Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi.

d. Tidak meratanya fasilitass yang dimiliki peserta didik, seperti kumputer/leptop, handphone dan akses Internet.(Tambunan, Silitonga, & Sidabutar, 2020)

(Muhammad Nurul Mubin)

Sumber Refrensi

Chaeruman, Uwes A. (2011). Implementing Blended Learning: A Case-Based Sharing Experience. *Diakses Dari Http://Www. Teknologi Pendidikan. Net/2011/06/21/ Implementing-Blended-Learning-a-Case-Based-Sharingexperience/PadaTanggal,5*.

Chaeruman, Uwes Anis. (2019). Merancang Model Blended Learning Designing Blended Learning Model. *Jurnal Teknodik*, *17*(4), 053. doi:10.32550/teknodik.v17i4.577

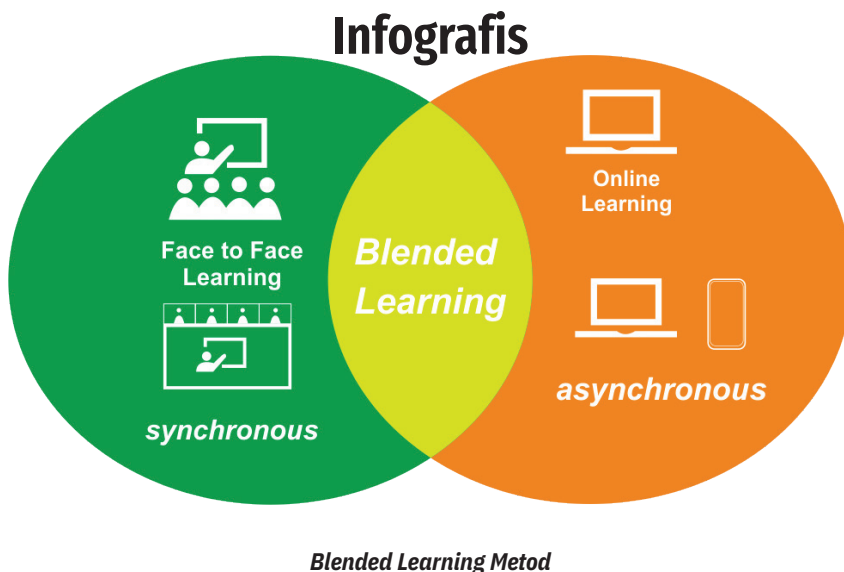
Muchlas. (2016). Blended Learning Berbasis Konstruktivisme Untuk. *Seminar Nasional Vokasi Dan Teknologi (SEMNASVOKTEK). Denpasar-Bali, 22 Oktober 2016*, 61–76.

Rusman, D. K., & Riyana, C. (2011). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Bandung: Rajawali Pers*.

Subhan Adi Santoso, M. P., & M. Chotibuddin, M. P. (2020). *PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING MASA PANDEMI*. Penerbit Qiara Media. Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=wRsFEAAAQBAJ

Tambunan, H., Silitonga, M., & Sidabutar, U. B. (2020). *Blended Learning dengan Ragam Gaya Belajar*. Yayasan Kita Menulis.

Wijoyo, H., Junita, A., sunarsi, D., Kristianti, L. S., Santamoko, R., Handoko, A. L., & Yonata, H. (2020). *Blended learning : suatu panduan*. Insan Cendekia Mandiri. Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=-FwEEAAAQBAJ

Blended Learning Metod

METODE COMMON EUROPEAN FRAMEWORK OF REFERENCE FOR LANGUAGE (CEFR)

Pengertian Metode CEFR

Metode *Common European Framework of Reference for Language* atau yang disingkat dengan CEFR adalah kerangka umum yang dipakai untuk mengukur kemampuan orang asing dalam berbahasa Inggris di Eropa. Kerangka ini dibuat oleh Majelis Eropa merumuskan, meletakkan dasar kompetensi dan kurikulum sampai pada ujiannya. Ada enam level dari pemula sampai mahir, keenam level ini terbagi dalam tiga kategori kemampuan utama, yaitu pemula, menengah dan mahir. level terendah adalah A1 dan level tertinggi adalah C2. Level pemula terdiri dari A1 dan A2, level menengah terdiri dari B1 dan B2, dan level mahir terdiri dari C1 dan C2.

Metode *Common European Framework of Reference for Language* atau yang disingkat dengan CEFR adalah kerangka umum yang dipakai untuk mengukur kemampuan orang asing dalam berbahasa Inggris di Eropa.

Metode ini telah teruji di Eropa untuk bahasa Inggris bagi orang asing dapat diterapkan di bahasa-bahasa lainnya. Sehingga CEFR ini sampai sekitar tahun 2010, sudah diterjemahkan dan diterapkan di 40 bahasa dunia dan

bahasa Arab adalah salah satunya. Hal ini mengindikasikan bahwa metode ini bisa disebut terbukti dalam pembelajaran bahasa asing. Di Saudi Arabia tepatnya di bawah Universitas Ummul Qura Makkah sudah menerapkan CEFR dalam transaksi akademiknya khususnya melalui lembaga Pendidikan Bahasa Arab untuk penutur non Arab (Ma'had ta'lim al-lughah al-arabiyyah li ghairi al-nathiqin biha). Selain itu juga di Universitas Elektronik Saudi Arabia (Saudi Electronic University) dalam ujian kemampuan bahasa Arab online pun sudah menerapkan metode ini.

Dua hal penting yang harus diperhatikan dalam menerapkan metode *Common European Framework of Reference for Language* ini adalah:

1. Perlu dijaga sinkronisasi horizontal berbagai kompetensi dasar dengan empat keterampilan berbahasa Arab.
2. Sinkronisasi vertikal dengan kompetensi lainnya sehingga terjadi keseimbangan pada setiap levelnya.

Dilihat dari kompetensi pencapaiannya, setiap level diterjemahkan kepada keterampilan berbahasa Arab dan kompetensi pengetahuan bahasa Arab, untuk lebih memaksimalkan pemahaman bagi pelajar, maka di setiap level ada penjelasannya tersendiri. Seperti standar kompetensi maharah istima` (menyimak) untuk level A1 dan A2 sampai C2, demikian juga pada keterampilan lainnya. Dan ini pun juga terjadi dan berlaku pada tema pembahasan tiap levelnya.

Untuk mengukur kemampuan dan keberhasilan pelajar akan metode yang diterapkan ini, tentunya perlu dilaksanakan tes kemampuan berbahasa Arab (assesment). Tes kemampuan ini dilaksanakan setiap selesai pembelajaran pada masing-masing level. Adapun tes yang dilakukan adalah bisa dilakukan dengan dua cara yaitu; ujian tulis dan ujian lisan, ujian tulis dan ujian lisan ini meliputi teori maupun praktik. Selain itu kemampuan berkomunikasi menjadi penting dalam penilaiannya.

Konsep penerapan *Metode Common European Framework of Reference for Language CEFR*

Mengacu pada teori yang dikeluarkan oleh Borg & Gall bahwa langkah pertama untuk mengimplementasikan metode Common European Framework of Reference for Language dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah yaitu dengan studi pendahuluan untuk memperoleh data awal yang sesuai dengan kondisi di lapangan. Menurut Lilianan Muliastuti ada empat analisis untuk melakukan studi pendahuluan yaitu analisis keinginan, analisis keharusan,

analisis masalah, dan analisis potensi. (Lilianan Muliastuti:2017)

1. Analisis keinginan merupakan tujuan yang akan dicapai setelah mempelajari bahasa Arab. Ketika di jabarkan lebih spesifik, maka terdapat tiga golongan yang harus diidentifikasi dalam analisis keinginan yaitu pelajar sebagai objek, pengajar sebagai pelaksana, dan pengelola/pemerintah sebagai pemberi kebijakan dan fasilitator dalam suatu institusi, sehingga analisis keinginan akan terbentuk secara integratif antara pelajar, pengajar, dan pengelola.
2. Analisis keharusan, analisis adalah sebuah proses yang dilakukan untuk Common European Framework of Reference for Language dalam pembelajaran bahasa Arab. Analisis ini dilakukan untuk mencari kesesuaian antara teori yang ada dengan fakta di lapangan.
3. Analisis masalah dalam pembelajaran bahasa arab. Analisis masalah ini supaya lebih detail maka dilakukan dengan dua cara yaitu secara internal.
4. Analisis peluang metode Common European Framework of Reference for Language dalam pembelajaran bahasa Arab di era 4.0. analisis dilakukan untuk mempermudah stakeholders membuat keputusan yang tepat dalam implementasinya sehingga meminimalisir kesalahan yang akan terjadi.

Metode *Common European Framework of Reference for Language* (CEFR) dalam penerapannya harus sungguh–sungguh dan penuh kreatifitas dan ide cemerlang. Karena dalam menerapkan metode ini tidaklah semudah membalikkan tangan. Oleh karena itu, lembaga pendidikan yang ingin menerapkan metode CEFR ini perlu membentuk tim perancang pembelajaran bahasa Arab berbasis CEFR. Tentunya dalam tim ini perlu melibatkan banyak ahli di bidang pendidikan bahasa Arab untuk penutur bukan Arab, pakar evaluasi pendidikan, wawasan dan kebudayaan Arab dan nusantara, khazanah keislaman, pakar psikologi, pakar budaya, pakar ilmu nahwu sharf dan balaghah, pakar di bidang pengembangan kemahiran berbahasa Arab dan pakar-pakar lainnya di bidang bahasa Arab.

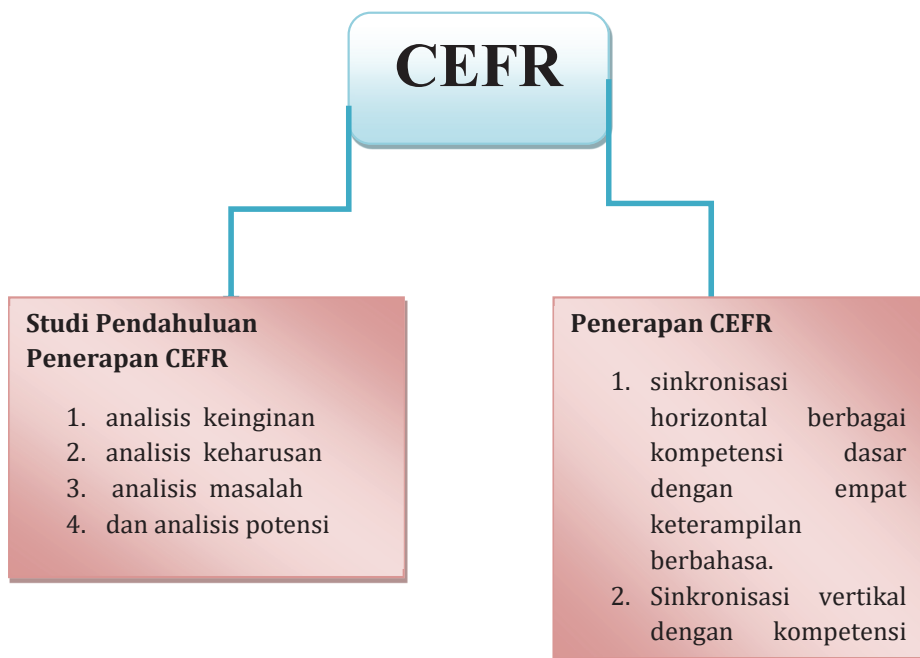
[Abdul Rohman]

Sumber Referensi

Council of Europe, (2018) 'Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment Companioan Volume With New Description', www.coe.intl/lang-cefr

Muliastuti, Lilianan, (2017) Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing Acuan Teori Dan Pendekatan Pengajaran, Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesiam,

Infografis

CEFR
Studi Pendahuluan
Penerapan CEFR
1. analisis keinginan
2. analisis keharusan
3. analisis masalah
4. dan analisis potensi
Penerapan CEFR
1. sinkronisasi horizontal berbagai kompetensi dasar dengan empat keterampilan berbahasa.
2. Sinkronisasi vertikal dengan kompetensi

CIRCLE THE TIME

Memahami Waktu Lingkaran

Mengingat tekanan waktu di ruang kelas anak usia dini, penting untuk mengeksplorasi instruksi yang sesuai dengan guru hari ini dan memeriksa apa, sebenarnya, anak-anak memiliki kesempatan untuk belajar. Sebuah karya yang cukup besar telah menjelajahi buku bersama membaca di kelas, menghasilkan saran praktis yang penting untuk memperkaya percakapan dewasa-anak tentang teks (Wasik, Hindman, & Snell, 2016). Re- lainnya pencarian telah memeriksa kelompok kecil atau waktu tengah, menghasilkan bukti yang berguna tentang pentingnya permainan terpandu dan bebas selama waktu ini (Bodrova & Leong, 2010). Namun sebagian besar hari kelas masih belum dijelajahi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana guru dan anak membuat penggunaan bagian penting lain hari ini: waktu berkumpul. Meskipun sedikit penelitian memeriksa waktu lingkaran, membuatnya sulit untuk menggeneralisasi tentang rutinitas dan ponents, sering kali mewakili aktivitas kelompok pertama yang terorganisir dan pertama pada hari itu dan fitur menonjol di semua komprehensif, berbasis bukti, berorientasi kognitif kurikulum anak usia dini (misalnya, Kurikulum Kreatif, High Scope, OWL, Pembukaan Dunia Pembelajaran, Alat Pikiran). Di seluruh negeri, ada bukti bahwa sebagian besar guru prasekolah menggunakan waktu berkumpul (Reich, 1994; Zaghlawan & Ostrosky, 2011). Temuan menunjukkan bahwa waktu berkumpul melibatkan sekitar 15 hingga 20 menit (Chien et al., 2010), yang, meskipun dalam rentang waktu yang relatif singkat, terjadi hampir setiap hari di sebagian besar ruang kelas; Oleh karena itu, anak-anak dapat dihadapkan pada lingkaran total selama 45 jam waktu, sebagai perkiraan rendah, selama satu tahun akademik 180 hari penuh. Akibatnya, par- segmen khusus

dari hari prasekolah mewakili yang penting dan sedikit dipahami pengungkit untuk meningkatkan keterpaparan anak-anak terhadap pengajaran berkualitas tinggi.

Oleh karena itu, anak-anak dapat dihadapkan pada lingkaran total selama 45 jam waktu, sebagai perkiraan rendah, selama satu tahun akademik 180 hari penuh.

Pekerjaan observasi (Chen & Kim, 2014; Emilson & Johansson, 2013; Majorano, Cigala, & Corsano, 2009) mengemukakan bahwa, secara umum, selama waktu lingkaran, guru duduk di kepala lingkaran atau barisan anak-anak, baik di lantai (yaitu, di tingkat anak) atau di a kursi (yaitu, di atas anak-anak). Anak-anak mungkin memiliki tempat khusus di karpet yang mereka tetapkan secara teratur, atau mereka dapat dengan bebas memilih tempat duduk mereka setiap hari terlepas dari itu, anak-anak umumnya duduk sangat dekat satu sama lain, menciptakan kebutuhan bagi mereka untuk mengelola aktivitas fisik mereka sendiri dengan hati-hati. Sebagai or- ganized, kegiatan yang dipimpin guru, anak-anak diharapkan untuk hadir baik untuk guru atau kepada satu atau lebih anak lain saat berada dalam waktu lingkaran.

Di luar struktur waktu lingkaran, sebagian besar literatur sedikit demi sedikit menunjukkan hal itu tujuannya mungkin sangat bervariasi antar guru tetapi umumnya melibatkan anak-anak yang berorientasi hari ini, mengakui siapa yang hadir dan siapa yang tidak hadir, dan / atau menyediakan beberapa informasi tentang hari yang akan datang. Waktu melingkar dapat mencakup beberapa atau semua kegiatan berikut: saling menyapa, hadir, berdiskusi dan meningkatkan kencan kalender, mendiskusikan cuaca dan memperbarui grafik cuaca, bernyanyi lagu dengan fokus sosial dan / atau akademis, mengulas pesan pagi tentang hari yang akan datang, membaca buku, dan melihat pratinjau sisa aktivitas hari itu (Vargo, Sembuhkan, Epperley, & Kooistra, 2014; Zaghlawan & Ostrosky, 2011).

Dibandingkan dengan bagian jadwal yang diteliti lebih baik, termasuk membaca buku, waktu tengah, waktu makan, atau bermain di luar, tidak ada studi peer-review sepengetahuan kami telah melakukan tinjauan komprehensif tentang sifat dan kualitas waktu berkumpul di ruang kelas prasekolah (Zhang, Diamond, & Powell, 2015).

Petunjuk Kepedulian dari Lapangan Mengenai Efektivitas Waktu Lingkaran

Meskipun pekerjaan yang relatif sedikit telah mengeksplorasi waktu lingkaran secara komprehensif, penelitian yang masih ada mengungkapkan kemungkinan manfaat serta peluang yang hilang.

1. Kualitas Pembelajaran

Masalah potensial yang paling mencolok dengan waktu lingkaran adalah bahwa instruksi pro-vided mungkin berkualitas rendah untuk sebagian besar anak, terutama terkait linguistik kekayaan pertukaran di sekitar konten inti.

Konten mungkin cocok untuk pengulangan dan menghafal. Meski konten apapun dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk percakapan guru-anak yang kaya, banyak dari formasi biasanya ditujukan dalam waktu lingkaran cocok untuk menghafal dan menghafal pertukaran yang berfokus pada pengajian. Misalnya, dalam literatur yang relatif kecil iklan- mendandani isi waktu lingkaran, komponen yang paling banyak dipelajari adalah kal- endar (Beneke, Ostrosky, & Katz, 2008; Berteletti, Lucangeli, & Zorzi, 2012; Gereja, 2010). Kegiatan terkait kalender mungkin mendukung latihan hari dan bulan di se-quence, identifikasi bilangan, hafalan, dan / atau berhitung secara one-to-one korespondensi (Beneke et al., 2008).

Meskipun berisi informasi penting, pertukaran berbasis kalender ini, sangat repetitif dari hari ke hari, cenderung mubazir dengan umum lainnya kegiatan yang berfokus pada matematika di ruang kelas prasekolah, dan menawarkan relatif sedikit peluang maju untuk percakapan abstrak, memberi-dan-menerima (Clements & Sa- rama, 2007). Selain itu, kalender itu cocok untuk kegiatan kelas lainnya-fokusnya tepat waktu melibatkan konten abstrak yang menantang untuk dipahami oleh anak-anak prasekolah (Beneke dkk, 2008; Berteletti dkk., 2012; Flores, 2007).

Waktu berkumpul mungkin bermanfaat bagi pengetahuan literasi anak-anak (Zhang et al., 2015), par-khususnya terkait pesan pagi. Di pesan pagi, guru menulis pesan tentang hari itu dan meminta anak-anak untuk mendiskusikan huruf dan tanda uang sekolah yang menyusun pesan. Sifat pesan-pesan ini, serta bagaimana caranya guru melibatkan anak-anak dalam kode dan arti dari pesan-pesan itu (Hindman & Wasik, 2012), sangat bervariasi, terutama dengan tidak adanya pengembangan profesional- tentang topik ini (Zhang et al., 2015). Kesalahan ejaan dan tata bahasa oleh guru juga dapat merusak nilai pesan-pesan ini sebagai pengalaman

pengajaran yang berfokus pada kode-ences (Hindman & Wasik, 2012).

Kekayaan bahasa yang rendah dari pembicaraan guru-anak. Sejalan dengan pekerjaan mempertanyakan konten instruksional waktu lingkaran, sejumlah kecil penelitian yang tersedia mengisyaratkan hal itu setidaknya satu faktor kunci kualitas pengajaran, kekayaan interaksi linguistik, juga rendah. Misalnya, satu pelajaran kecil tentang dua ruang kelas Head Start (Chen & Kim, 2014) mengungkapkan bahwa, selama waktu berkumpul, guru dapat terlibat percakapan beberapa putaran dengan anak-anak, tetapi percakapan ini jarang terjadi kekayaan bahasa dan sangat dikendalikan oleh guru, bukan anak-anak. Sebagai perbandingan, percakapan guru-anak selama permainan bebas lebih ekstensif. Temuan serupa muncul dari studi prasekolah Italia (Majorano et al., 2009), serta satu waktu lingkaran prasekolah Swedia (Emilson & Johansson, 2013). Studi lain menemukan bahwa guru hanya mengulangi apa yang anak-anak katakan selama menggunakan waktu berkumpul daripada menguraikan ucapan mereka atau menggunakannya sebagai musim semi- papan untuk percakapan lebih lanjut (Yifat & Zadunaisky-Ehrlich, 2008).

2. Kualitas dan Keterlibatan Afektif

Penelitian menunjukkan kualitas afektif yang buruk dari waktu berkumpul di banyak tempat. Lingkaran waktu mungkin merupakan aktivitas yang menantang untuk anak-anak kecil untuk duduk, terutama jika itu sangat berulang dan rutin dan menawarkan sedikit kesempatan untuk individu masukan anak. Misalnya, Zaghlawan dan Ostrosky (2011) menemukan frekuensi itu perilaku mengganggu tinggi selama waktu berkumpul di delapan ruang kelas Head Start dan bahwa waktu yang paling menantang adalah selama kalender yang sangat terstruktur, absen, dan periode diskusi waktu lingkaran. Demikian pula, dalam dua kelas Head Start- kamar, Ling dan Barnett (2013) menemukan perilaku mengganggu tingkat tinggi selama waktu lingkaran, dimulai oleh sebagian kecil anak-anak tetapi mengakibatkan ob-hambatan untuk belajar bagi kelompok secara keseluruhan. Vargo dkk. (2014).

Akhirnya, satu studi penting dari Wiltz dan Klein (2001) berkonsultasi dengan prasekolah anak-anak tentang pendapat mereka pada hari kelas mereka dan menganggap rendah waktu bersih. Namun, penelitian menunjukkan bahwa upaya terstruktur oleh guru, termasuk penegakan perilaku yang sesuai dan kesempatan untuk bergerak, berkurang gangguan waktu lingkaran (Ling & Barnett,

2013; Seifert & Metz, 2016; Vargo et al., 2014). Sejauh mana anak-anak terlibat secara produktif selama waktu berkumpul mungkin bergantung pada praktik guru, sebuah masalah yang membutuhkan perhatian lebih.

3. Kualitas Global Instruksi

Sepengetahuan kami, tidak ada penelitian peer-review yang meneliti kualitas global instruksi waktu lingkaran menggunakan alat yang dipelajari secara ketat seperti kelas.

4. Studi Saat Ini

Singkatnya, literatur anak usia dini mencakup banyak bukti tentang pentingnya pendidikan prasekolah berkualitas tinggi untuk pengembangan dan pembelajaran anak-anak dren, terutama mereka yang berada dalam kemiskinan, serta kekhawatiran luas tentang kualitas. Studi saat ini mengeksplorasi beberapa pertanyaan penelitian: (1) Apa isinya instruksi waktu lingkaran, dan kegiatan khusus apa yang guru laksanakan- ment? (2) Apa sifat pembicaraan instruksional guru dan anak selama lingkaran waktu? (3) Bagaimana tingkat keterlibatan anak secara keseluruhan selama waktu lingkaran? (4) Bagaimana kualitas global dari instruksi waktu melingkar yang diukur oleh CLASS? (5) Faktor guru dan kelas apa yang memprediksi dua indikator paling maksimal Kualitas waktu berkumpul: pembicaraan instruksional dan keterlibatan anak?

5. Pengukuran

Kualitas ruang kelas global. Kualitas global waktu berkumpul dinilai dengan menggunakan kelas (Pianta et al., 2008). Kami menganggap awal waktu lingkaran menjadi kapan Guru menyuruh anak-anak berkumpul dan menggunakan komentar inisiasi seperti itu seperti, “Oke, teman, selamat datang di waktu berkumpul!” atau “Ayo mulai.” Kelas menggunakan skala 7 poin untuk menunjukkan interaksi berkualitas rendah (1,2), kualitas menengah (3–5), dan berkualitas tinggi (6,7) tions. Pemeringkatan dari semua 22 ruang kelas dilakukan oleh pengamat Kelas bersertifikat, dan 18% ruang kelas diberi kode ganda untuk memeriksa keandalan antar penilai, menghasilkan hasil 91% setuju (± 1), standar untuk ukuran ini (Curby, Downer, & Booren, 2014).

Skema pengkodean konten instruksional. Kegiatan waktu lingkaran diberi kode untuk cap- atur fokus konten mereka, menggunakan tujuh kode yang saling eksklusif. Kode-kode ini lengkap, artinya semua bagian waktu lingkaran diberi kode.

Satu set kode awalnya dirancang berdasarkan literatur penelitian, tetapi ini kode diperiksa, diubah, dan diubah melalui tampilan awal waktu lingkaran kaset video (Strauss & Corbin, 1998).

Isi atau tujuan pembicaraan. Pengkodean konten dan tujuan guru komentar mencakup 11 kategori yang saling eksklusif dan lengkap:

1. Berhitung: Ucapan berhitung dibuat oleh guru untuk diperagakan atau dorong anak-anak untuk menghitung (misalnya, “Mari kita hitung berapa banyak lingkaran yang kita miliki di kelas”).
2. Keterampilan matematika lainnya: Ucapan keterampilan matematika lainnya mendorong keterampilan matematika menjadi- penghitungan berikutnya (misalnya, “Ada empat bintang dan lima kotak, begitu juga masih ada lagi bintang atau kotak pada bagan kami? ”).
3. Keterampilan literasi: Ucapan literasi meliputi pengenalan huruf, suara huruf korespondensi, dan pengenalan beberapa kata pandangan pendek (misalnya, “Mmakes suara mmmmm ”).
4. Mendefinisikan kosakata: Mendefinisikan ucapan kosakata dimaksudkan untuk memberikan kata-kata baru kepada anak-anak (misalnya, “Apa artinya memiliki ‘kesabaran’?”).
5. Informasi baru terkait tema: Informasi baru terkait tema menyediakan konten baru yang relevan dengan konten menyeluruh yang dipelajari anak-anak- ing (misalnya, “Hidung membantu kita mencium, mata membantu kita melihat, telinga membantu kita mendengar, tangan kita membantu kita menyentuh, dan lidah kita membantu kita merasakan. Itu lima kami indra. ”).
6. Lagu akademik: Lagu akademik memiliki tema, kalender, atau pagi konten yang relevan dengan pesan tertanam di dalamnya (mis., lagu hari-hari dalam seminggu, lagu cuaca).
7. Lagu Nonakademik: Lagu Nonakademik tidak terfokus pada arus tema pengajaran atau konten kelas yang lebih luas. Sebaliknya, mereka memang begitu akrab, sering lagu klasik cenderung diulang sepanjang tahun, ulang terlepas dari tema fokus (mis., “Lompat ke Lou Saya”).
8. Lagu Perilaku: Lagu perilaku difokuskan untuk mengingatkan anak-anak perilaku priate (misalnya, “telinga mendengarkan, mata memperhatikan, mulut diam, tubuh tenang ”).
9. Manajemen Perilaku: Ucapan manajemen perilaku adalah upaya oleh guru untuk menjaga anak-anak pada tugasnya (misalnya, “Semua orang: Perhatikan di sini”; “Berbalik dan

taruh tanganmu di pangkuanmu, tolong”).

10. Pernyataan guru umum: Ucapan pernyataan umum dibuat oleh guru tanpa fokus konten tertentu (mis., “Kerja bagus di pagi hari- ing pesan hari ini, kelas! ”atau“ Anda membagikan permen karet Anda; itu sangat bagus! Itu berarti menjadi teman yang baik ”).
11. Administratif: Ucapan administratif melibatkan alamat guru- masalah logistik atau administrasi selama waktu berkumpul, seringkali dengan guru atau orang dewasa lain (misalnya, “Tidak, acara itu pada hari Jumat”) atau dengan anak-anak (mis., “Beberapa dari Anda mengatakan kepada saya bahwa Anda tidak membawa makan siang. Angkat tangan jika Anda tidak membawa makan siang hari ini “.

Diskusi

Studi ini mengeksplorasi isi, durasi, guru dan pembicaraan anak, kualitas instruk- tion, dan tingkat keterlibatan anak selama waktu lingkaran, aktivitas yang hampir universal di ruang kelas prasekolah. Secara keseluruhan, kami menemukan bahwa ruang kelas menangani beberapa rel- Rangkaian aktivitas yang relatif kecil selama waktu berkumpul.

Kekurangan kelas rata-rata, Pertukaran Kaya selama Kegiatan Waktu Lingkar.

Di ruang waktu berkumpul terdiri dari beberapa kegiatan (Mp3). Salah satu yang paling menjanjikan di antara ini, sehubungan dengan hasil anak, adalah waktu, di mana anak-anak membagikan apa yang mereka lakukan pada malam sebelumnya atau akhir pekan atau menawarkan sepotong informasi tentang kehidupan mereka. Meski berbagi waktu tidak umum (27% ruang kelas) dan tidak bertahan lama (Mp5: 31), itu mempromosikan pertanyaan paling terbuka (Mp3.00) dari para guru dan sebagian besar pertukaran bolak-balik antara guru dan anak-anak (Mp3.33).

Di luar waktu berbagi, kegiatan waktu berkumpul terutama berputar di sekitar guru- eksposur diarahkan pada huruf, angka, dan fakta. Hampir semua (95%) ruang kelas pesan pagi yang rumit, kegiatan yang relatif panjang (Mp11 menit) dimana guru menulis pesan, membacakannya di depan kelas, dan kemudian anak-anak datang, satu per satu, untuk melingkari huruf yang mereka kenali dalam pesan. (Beneke et al, 2008).

Anak-anak jelas mendapat manfaat dari interaksi rutin serta pengulangan huruf, kata, angka, dan lagu. Namun, para guru sering kali melaporkan bahwa mereka tidak punya cukup waktu untuk mengekspos anak-anak pada segala hal

yang ingin mereka liput (Nasser, Kidd, Burns, & Camp- bell, 2015), dan tekanan yang cukup besar menyertai upaya untuk memenuhi persyaratan federal, negara bagian, atau mandat yang ketat (Hall-Kenyon, Bullough, MacKay, & Marshall, 2014). Mengingat ini tekanan, guru mungkin perlu merangkai petunjuk dan kegiatan tambahan ke dalam lingkaran waktu (misalnya, anak-anak berkontribusi pada konstruksi pesan pagi, anak-anak memiliki lebih banyak waktu untuk berbagi) untuk mendorong interaksi yang kaya. Faktanya, rata-rata bahasa kelas skor pemodelan alat ukur dalam waktu lingkaran ini jauh di bawah rata-rata nasional yang dilaporkan di prasekolah, seperti Head Start (Mp1.84 vs. Mp3: 35; DHHS, 2015).

1. Bendera Keterlibatan Anak selama Waktu Lingkaran

Temuan kedua, terutama penting dari penelitian ini adalah bahwa meskipun anak-anak keterlibatan umumnya tinggi pada awal waktu lingkaran (sekitar 78%), itu menurun di semua ruang kelas seiring berjalannya waktu lingkaran, dengan sekitar setengah dari ruang kelas menunjukkan pelepasan yang signifikan (yaitu, lebih dari 30% anak tidak bekerja).

Dengan adanya bukti ini, guru (terutama di ruang kelas di mana anak terlibat- perubahan besar seiring waktu) akan bijaksana untuk mengurangi durasi lingkaran waktu dan / atau meningkatkan kesempatan untuk interaksi guru-anak di sekitar konten ingful selama periode ini.

2. Keterbatasan dan Arah Masa Depan

Meskipun penelitian ini menawarkan pandangan unik tentang kualitas bagian umum jadwal kelas anak usia dini, beberapa batasan dari pekerjaan ini mungkin memandu penelitian masa depan. Pertama, ukuran sampel 22 ruang kelas kecil, membatasi kemampuan kami untuk membuat generalisasi yang luas untuk ruang kelas anak usia dini. Batas ini- itasi sangat penting mengingat deviasi standar yang relatif besar disajikan untuk banyak variabel; sampel yang lebih besar akan memungkinkan pemeriksaan yang lebih bernuansa variasi ini. Penelitian selanjutnya harus berusaha untuk mereplikasi hasil ini dengan ukuran sampel yang lebih besar di berbagai wilayah di Amerika Serikat, dan dalam program dari beragam naungan (misalnya, prasekolah swasta, Head Start).

Batasan potensial kedua melibatkan ukuran keterlibatan anak kami. Al- meskipun ada ukuran yang lebih standar untuk menilai keterlibatan dosa- gle child (yaitu, inCLASS [Individualized Classroom Assessment Scoring System]; Downer, Booren, Lima, Luckner, & Pianta, 2010).

(Andrianto)

Sumber Referensi

Barnett, W. S. (2008). Preschool education and its lasting effects: Research and policy implications.

Boulder, CO: Education and the Public Interest Center; Tempe, AZ: Education Policy Research Unit. Retrieved from http://nepc.colorado.edu/publication/preschool-education

Beneke, S., Ostrosky, M. M., & Katz, L. (2008). Calendar time for young children: Good intentions gone awry. Young Children,63,12–16.

Berteletti, I., Lucangeli, D., & Zorzi, M. (2012). Representation of numerical and non-numerical order in children. Cognition,124(3), 304–313.

Bodrova, E., & Leong, D. (2010). Curriculum and play in early child development. Encyclopedia on Early Childhood Development. Retrieved fromhttp://www.child-encyclopedia.com/play/according experts/curriculum-and-play-early-child-development

Bulotsky-Shearer, R. J., & Fantuzzo, J. W. (2011). Preschool behavior problems in classroom learning situations and literacy outcomes in kindergarten and first grade. Early Childhood Research Quarterly,26(1), 61–73.

Cabell, S. Q., DeCoster, J., LoCasale-Crouch, J., Hamre, B. K., & Pianta, R. C. (2013). Variation in the effectiveness of instructional interactions across preschool classroom settings and learn-ing activities. Early Childhood Research Quarterly,28(4), 820–830.

Cameron, C. E., Brock, L. L., Murrah, W. M., Bell, L. H., Worzalla, S. L., Grissmer, D., & Mor-rison, F. J. (2012). Fine motor skills and executive function both contribute to kindergarten achievement. Child Development,83(4), 1229–1244.

Chen, J. J., & Kim, S. D.-G. (2014). The quality of teachers'interactive conversations with preschool children from low-income families during small-group and large-group activities. Early Years,34(3), 271–288.

Chien, N. C., Howes, C., Burchinal, M., Pianta, R. C., Ritchie, S., Bryant, D. M., . . . Barbarin,

O. A. (2010), Children's classroom engagement and school readiness gains in prekindergarten. Child Development,81(5), 1534–1549. the elementary school journal june 2018

Church, A. (2010). Opportunities for learning during storybook reading at preschool. Applied Linguistics Review,1(1), 221–246.

Clements, D. H., & Sarama, J. (2007). Effects of a preschool mathematics curriculum: Summative research on the Building Blocks project. Journal for Research in Mathematics Education,38 (2), 136–163.

Curby, T. W., Downer, J. T., & Booren, L. M. (2014). Behavioral exchanges between teachers and children over the course of a typical preschool day: Testing bidirectional associations. Early Childhood Research Quarterly,29(2), 193–204.

DHHS (U.S. Department of Health and Human Services). (2015). National overview of grantee CLASS scores in 2015. Retrieved from http://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/hslc/data/class-reports/docs/national-class-2015-data.pdf

Downer, J. T., Booren, L. M., Lima, O. K., Luckner, A. E., & Pianta, R. C. (2010). The Individualized Classroom Assessment Scoring System (inCLASS): Preliminary reliability and valid-ity of a system for observing preschoolers'competence in classroom interactions. Early Childhood Research Quarterly,25(1), 1–16.

Early, D. M., Iruka, I. U., Ritchie, S., Barbarin, O. A., Winn, D. M. C., Crawford, G. M, & Bryant, D. M. (2010). How do pre-kindergarteners spend their time? Gender, ethnicity, and income as predictors of experiences in pre-kindergarten classrooms. Early Childhood Research Quarterly,25(2), 177–193.

Emilson, A., & Johansson, E. (2013). Participation and gender in circle-time situations in preschool. International Journal of Early Years Education,21(1), 56–69.

Flores, R. L. (2007). Effect of poverty on urban preschool children's understanding of conven-tional time concepts. Early Child Development and Care,177(2), 121–132.

Hall-Kenyon,K.M.,Bullough,R.V.,MacKay,K.L., &Marshall,E.E.(2014). Preschool teacher well-being: A review of the literature. Early ChildhoodEducationJournal,42(3),153–162.

Hamre, B., Hatfield, B., Pianta, R., & Jamil, F. (2014). Evidence for general and domain-specificelements of teacher-child interactions: Associations with preschool children's development.Child Development,85(3), 1257–1274.

Hindman, A. H., & Wasik, B. A. (2012). Morning message time: An exploratory study in Head Start. Early Childhood Education Journal,40(5), 275–283.

Hindman, A. H., & Wasik, B. A. (2013). Vocabulary learning in Head Start: Nature and extent of classroom instruction and its contributions to children's learning. Journal of School Psychology,51(3), 387–405.

Keys, T. D., Farkas, G., Burchinal, M. R., Duncan, G. J., Vandell, D. L., Li, W., . . . Howes, C. (2013). Preschool center quality and school readiness: Quality effects and variation by de-mographic and child characteristics. Child Development,84(4), 1171–1190.

Ling, S. M., & Barnett, D. W. (2013). Increasing preschool student engagement during group learning activities using a group contingency. Topics in Early Childhood Special Education,33(3), 186–196.

Majorano, M., Cigala, A., & Corsano, P. (2009). Adults'and children's language in different sit-uational contexts in Italian nursery and infant schools. Child Care in Practice,15(4), 279–297.

Nasser, I., Kidd, J. K., Burns, M. S., & Campbell, T. (2015). Head Start classroom teachers'and assistant teachers'perceptions of professional development using a LEARN framework. Professional Development in Education,41(2), 344–365.

National Association for the Education of Young Children & National Council of Teachers of Mathematics. (2002). Early childhood mathematics: Promoting good beginnings. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.

Pianta, R. C., La Paro, K. M., & Hamre, B. K. (2008). Classroom Assessment Scoring System (Preschool version). Baltimore: Brookes.

Reich, L. R. (1994). Circle time in preschool: An analysis of educational praxis. European Early Childhood Education Research Journal,2,51–59.

Seifert, A. M., & Metz, A. E. (2016). The effects of inflated seating cushions on engagement in preschool circle time. Early Childhood Education Journal. Advance online publication. doi:10.1007/s1064

Infografis

Circuit Learning

CIRCUIT LEARNING

Konsep Circuit Learning

Pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran Circuit Learning dapat mengubah pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kristiarti menyatakan model pembelajaran circuit learning ialah model pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana model pembelajaran ini dapat menumbuhkan kreativitas siswa dan mengaktifkan siswa karena membuat pengetahuan siswa yang didapat dalam pembelajaran dialami sendiri oleh siswa sehingga menjadi bermakna dan sulit dilupakan. Model pembelajaran circuit learning ada empat tahapan pembelajaran di antaranya: kondisikan situasi belajar kondusif dan fokus, membuat catatan kreatif, tanya jawab dan refleksi. Keempat tahapan tersebut dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam merangkai kata dengan bahasa sendiri dan melatih konsentrasi siswa untuk fokus dalam belajar serta menumbuhkembangkan kemampuan pemahaman konsep dan komunikasi peserta didik (Pramita et al. 2019).

Metode circuit learning ialah metode pembelajaran model pembelajaran circuit learning yang dapat mengubah pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Siswa cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Linda yang mengatakan bahwa dalam metode circuit learning membuat kegiatan pembelajaran mendorong anak lebih kreatif, menyenangkan, berinteraksi dengan guru sehingga proses belajar mengajar berjalan secara timbal balik tidak hanya satu arah. Kemudian Kristiarti menyatakan model pembelajaran circuit learning adalah metode pembelajaran berpusat pada siswa, model pembelajaran ini dapat memberikanmodel pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana model pembelajaran ini dapat menambah

kreativitas siswa dan mengaktifkan siswa karena membuat pengetahuan siswa yang didapat dalam pembelajaran dialami sendiri oleh siswa sehingga menjadi bermakna dan sulit dilupakan.

Model circuit learning (belajar memutar) dikemukakan oleh Teller, seorang konsultan pendidikan, metode pemebelajaran circuit learning memakai tiga langkah berurutan diantaranya a) Kondisi yang nyaman pada saat proses belajar b) Peta pikiran dan catatan tulis susun c) Kreatif yang mencerminkan proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dengan berpusat pada siswa. Shoimin mengemukakan bahwa model circuit learning ialah menumbuhkan dan mengusahakan pemberdayaan pemikiran dan perasaan dengan model bertambah dan meneruskan. Menurut Miftahul Huda circuit learning adalah metode peningkatan peniruan(Rahmah and Hasibuan 2019). Metode pembelajaran circuit learning adalah metode pembelajaran yang mengharuskan siswa dalam menerima pembelajaran dengan memaksimalkan dan mangusahakan pemberdayaan pemikiran dan perasaan melalui pola penambahan (*adding)* dan pengulangan (*repetition*) yang dilaksanakan dalam situasi belajar kondusif dan fokus.

Langkah-langkah model circuit learning menurut Soiminin ialah mengkoordinasikan keadaan belajar kondusif dan fokus, siswa membuat catatan kreatif selaras dengan pola pikirnya-peta konsep bahasa khusus, tanya jawab, dan refleksi. Berikut langkah-langkah dari model circuit learning menurut Ahmad Rifai diantaranya:

1. Membuat tanya jawab tentang apa saja yang menjadi materinya
2. Menempelkan peta konsep yang sudah dibuat tentang materi
3. Menjelaskan peta konsep yang telah ditempel
4. Membagikan siswa beberapa kelompok
5. Menerangkan bahwa setiap mengisi lembar kerja siswa dan mengisi bagian dari peta konsep sesuai dengan bahasa masing-masing siswa
6. Menerangkan bahwa peta konsep yang mereka kerjakan akan ditampilkan
7. Melakukan presentasi dari masing-masing kelompok bagian peta konsep yang sudah dikerjakan
8. Memberikan penguatan berupa reward atau pujian dari hasil presentasi yang bagus dan memberikan semangat kepada yang belum dapat reward atau pujian dan hadiah untuk tetap semangat dan berusaha dengan giat lagi

Metode pembelajaran circuit learning adalah metode pembelajaran yang mengharuskan siswa dalam menerima pembelajaran dengan memaksimalkan dan mangusahakan pemberdayaan pemikiran dan perasaan melalui pola penambahan (*adding)* dan pengulangan (*repetition*) yang dilaksanakan dalam situasi belajar kondusif dan fokus.

Menurut Shoimin kelebihan dan kekurangan model circuit learning ialah sebagai berikut:

Kelebihannya

1. Kreativitas siswa dalam merangka kata dan bahasa masing-masing lebih terasah
2. Konsentrasi yang terbangun membuat siswa fokus dalam belajar

Kekurangannya

1. Memerlukan waktu yang relative lama

sedangkan Purwaningrum kelebihan dan kekurangan circuit learning diantaranya sebagai berikut:

Kelebihannya

1. Meningkatkan kemampuan koneksi sistematis siswa dalam menghubungkan informasi baru dengan informasi lain yang siswa miliki
2. Mengajarkan siswa agar selalu fokus dalam menghadapi masalah dan materi yang diberikan guru

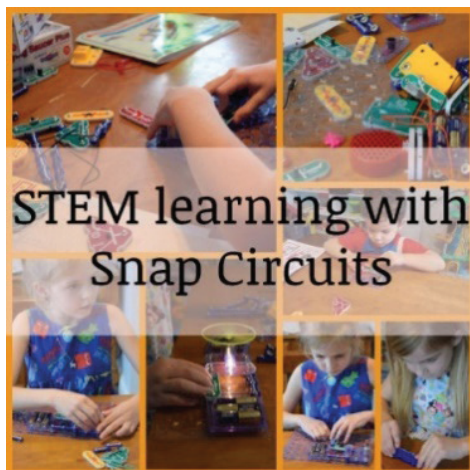
Kekurangnya

1. Penerapan metode pembelajarannya membutuhkan waktu yang lama
2. Tidak semua pokok pembahasan bisa dituangkan dalam model circuit learning

Model circuit learning ialah metode yang sangat bagus dan menyenangkan serta mudah dipahami. Metode circuit learning ini merupakan metode yang mudah dipahami dan dimengerti serta menyenangkan bagi siswa

Circuit learning dilakukan dengan cara afirmasi pada tahap awal proses pembelajaran dan kegiatan visualisasi dalam menerangkan materi pembelajaran. Menurut De Porter dkk afrimasi ialah penguatan atau penegasan. Kegiatan afirmasi dipakai untuk meminimalisir siwsa dalam keadaan berpikir yang positif, percaya diri. Siswa berkeinginan memiliki pikiran yang negative dengan ulangan, ujian, serta saat sulit memahami materi. Karena keadaan yang demikian siswa cenderung takut, dan

rasa takut membuat siswa menjadi ter-tutup (*introvert*). Bahkan dalam waktu yang lama banyak siswa yang pikirannya kosong atau tidak bias menerima matarii pembelajaran dengan maksimal (Fat-khan n.d.). Model circuit learning ialah strategi belajar mengajar yang dimaksi-malkan memberdayakan akal sehat dan rasanya manusia menggunakan pola menambahkan (*add)* beserta mengu-langi (*repeat*) (Nurmawati, Rukayah, and Budiarto 2020).

Circuit Learning

Gambar 1. Keterangan Gambar

(Dara Gebrina Rezieka)

Sumber Referensi

Fatkhan. n.d. "Pengertian Dan Langkah-Langkah Model Pembelajaran Circuit Learning." *Https://Fatkhan.Web.Id/Pengertian-Dan-Langkah-Langkah-Model-Pembelajaran-Kooperatif-Tipe-Circuit-Learning/Diakses Pada Tanggal 20 April Pukul 22:14*.

Nurmawati, F., Rukayah, and T. Budiarto. 2020. "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Narasi Melalui Model Pembelajaran Circuit Learning Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal DIdaktika Dwija Indria (Solo)* 8(2):1–7.

Pramita, Pt. Ayu, I. Km. Sudarma, and I. Nym. Murda. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Circuit Learning Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar IPA." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 2(1):20–31. doi: 10.23887/jippg.v2i1.18082.

Rahmah, Ali, and Ali Fikri Hasibuan. 2019. "Penerapan Model Circuit Learning Dengan Metode Pembelajaran Drill Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar Akuntansi." *Jurnal Akuntansi Dan Pembelajaran* 8(2):60–91.

Infografis

Pengembangan Keterampilan
Mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajarn
Memberikan peluang bagi peseta didik
mengkondisikan situasi belajar kondusif dan fokus, kreatif kepada siswa
Circuit Learning

CONSERVATION BASED LEARNING

Proses belajar merupakan suatu perubahan individu yang menyangkut segala aspek perkembangan dan tingkah laku dari yang sebelumnya tidak di mengerti menjadi suatu pemahaman, sebagai suatu hasil dari pengalamanan yang telah di lakukan. Adanya perubahan tingkah laku membutuhkan waktu yang berbeda dari setiap individu tergantung dari bagaimana individu menerima dan mentransfer semua hal ke dalam memori nya. Proses pembelajaran di lakukan sebagai suatu proses dalam kegiatan belajar, dimana ada guru dan siswa atau pengajar dan pelajar. Jadi dua hal ini yaitu belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan atau proses sengaja antara dua pihak yaitu guru dan siswa yang dilakukan dalam berbagai situasi baik formal maupun nonformal (Kusmana, 2012).

Suatu proses pembelajaran akan terlaksana dengan baik jika guru telah menyiapkan rencana atau rancangan pembelajaran secara matang. Hal tersebut tidak terlepas dari pemilihan model pembelajaran yang akan di lakukan. Selain perancangan strategi, metode, teknik, serta pendekatan dalam pembelajaran, penentuan model pembelajaran merupakan keseluruhan dari perancangan di atas. Jadi, model pembelajaran mencakup semua perancangan yang akan di susun oleh guru.

Bagi guru, model pembelajaran sangat memudahkan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, karena rancangan yang dibuat telah sesuai dengan langkah yang akan di lakukan, tujuan yang akan dicapai, media yang di gunakan, serta menyesuaikan dengan kemampuan daya serap anak. Selain manfaatnya bagi guru, bagi siswa model pembelajaran dapat memberikan kesempatan yang luas bagi siswa dalam berperan aktif. Keduanya saling melengkap, sehingga terciptanya pembelajaran yang efektif sesuai

dengan tujuan yang di inginkan. Siswa di harapkan dapat berpikir aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran yang telah di rancang oleh guru. Implementasi model pembelajaran di harapkan sebagai suatu solusi dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir aktif. Model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan cara berpikir aktif anak adalah model pembelajaran *Conservation Based Learning* (CBL) atau Pembelajaran Berbasis Konservasi.

Pada tahun 1902, Theodore Roosevelt pertama kali mengemukakan tentang konsep konservasi. Konsep tersebut menjelaskan tentang asal kata konservasi, yaitu "*conservation*" yang datang dari kata *con* (*together*) dan *servare* (*to keep, to save*) dengan maksud sebagai upaya memelihara kepemilikan (*to keep, to save what we have*), dan menggunakan milik tersebut secara benar dan tepat (*wise use*). Konservasi merupakan suatu usaha yang di lakukan dengan tujuan untuk melindungi atau mengawetkan, melestarikan alam dari berbagai kerusakan, kehancuran, kepunahan dan berbagai bentuk kerusakan lainnya (Handoyo, 2010). Konservasi sebagai cara terbaik dalam melestarikan suatu warisan, yang menyangkut siapa, untuk apa dan bagaimana pelestarian itu di lakukan.

Model CBL ialah model pembelajaran konservasi yang menyangkut banyak arti, baik itu pelestarian, perlindungan, pengawetan dan bahkan keseimbangan lingkungan (alam). Berikut beberapa tujuan dari konservasi:

1. Adaya perwujudan kelestarian dan keseimbangan Sumber Daya Alam (SDA) serta ekosistem yang berguna dalam meningkatkan kesejahteraan dan mutu Sumber Daya Manusia (SDM)
2. Adanya pemanfaatan SDA serta ekosistem secara seimbang, yang berguna dalam mempertahankan kelestarian satwa. Hal ini dapat mengurangi dampak kerugian antara keduanya yaitu satwa dan manusia, yang merupakan dua hal yang saling membutuhkan (Aisyah, 2019).

Model CBL ialah model pembelajaran konservasi yang menyangkut banyak arti, baik itu pelestarian, perlindungan, pengawetan dan bahkan keseimbangan lingkungan (alam).

Model pembelajaran berbasis konservasi merupakan suatu hal yang sangat penting, terutama dalam menanamkan nilai-nilai karakter bagi

anak didik untuk melestarikan dan mencintai serta menjaga lingkungan. Konservasi bermakna sebagai kegiatan pemeliharan sesuai dengan kondisi dan situasi lingkungan tersebut. Nilai-nilai karakter tersebut bisa dari bagaimana menanam, memanfaatkan, melestarikan dan mempelajari lebih banyak tentang alam baik itu secara fisik maupun non fisik (Iman & Huda, 2019). Anak didik merupakan penerus masa depan, yang berarti kunci dari bagaimana bumi atau alam di masa yang akan datang. Penanaman nilai observasi pada anak didik berguna bagi dia sendiri, orang lain dan seluruh lingkungan dan alam semesta.

Tabel 1. Langkah-langkah model BCL

No	Conservation Based Learning
1.	Identifikasi dan penguatan: konsep dan prinsip materi materi pelajaran
2.	Integrasi nilai: konsep dan prinsip materi pembelajaran ke dalam konsep konservasi (manusia) dengan menanamkan nilai konservasi dan nilai karakter
3.	Masalah dan gagasan (solusi): identifikasi berbagai masalah serta solusi
4.	Merencanakan berbagai kegiatan serta tindakan
5.	Mengatur tindak lanjut dan evaluasi

Tabel di atas merupakan langkah-langkah dalam model pembelajaran berbasis konservasi, langkah-langkah tersebut yaitu (Aisyah, 2019):

1. Identifikasi

   Guru di harapkan dapat memberikan berbagai konsep atau ilmu dasar dan berbagai prinsip tentang hukum dalam materi konservasi yang akan di pelajari

2. Integrasi Nilai

   Siswa di harapkan dapat menguasai berbagai konsep yang sudah di berikan yang selanjutkan akan di kembangkan dan bila perlu siswa dapat menemukan konsep-konsep baru dan prosesnya

3. Masalah dan Gagasan Solusi

   Kegiatan pembelajaran yang di lakukan oleh peserta didik akan lebih menarik jika peserta didik di latih untuk mencari atau menemukan berbagai masalah, khususnya terkait dengan konservasi dan lingkungan. Masalah tersebut kemudian akan di selesaikan bersama dan peserta didik dapat bekerjasama di dalam

kelompok dan membantu kelompok lain dalam menyelesaikan masalah-nya.

4. Merencanakan Kegiatan dan Tindak-an

   Tujuan awal dari model CBL yaitu melatih siswa untuk kreatif, inovatif dan mandiri dalam berpikir, untuk itu di harapkan peserta didik dapat me-rencanakan kegiatan serta tindakan apa yang akan di sepakati

5. Tindak Lanjut dan Evaluasi

   Dari kegiatan yang telah dibuat sebelumnya, langkah terakhir yaitu menindaklanjuti kesepakatan yang sudah di sepakati bersama dan ke-mudian akan di evaluasi pada akhir pertemuan oleh guru.

Model konservasi dalam pembela-jaran lebih kepada tindakan dalam me-lindungi dan menyelamatkan lingkungan serta ekosistem yang dapat di tanamkan dari sejak dini pada peserta didik me-lalui pembelajaran di sekolah. Bentuk pelestarian lingkungan yaitu *reuse* dan *recycling* yang dapat di manfaatkan men-jadi suatu produk yang berguna. (Wijaya, 2014). Salah satu kegiatan konservasi bagi peserta didik yaitu mendaur ulang sampai organik maupun non organik yang bisa di temukan di sekitarnya. Hasil daur ulang tersebut bisa di manfaatkan untuk keperluan diri sendiri, sekolah dan bisa memiliki daya jual. Selain lima langkah konservasi di atas, konservasi juga dapat menanamkan nilai-nilai karakter yang dapat menunjang proses pembelajaran peserta didik. berikut ada delapan nilai-nilai dalam konservasi, yaitu sebagai berikut:

1. Nilai Inspiratif, yaitu adanya gagas-an serta ide dalam bertindak yang datang secara tiba-tiba baik sengaja maupun tidak, tanpa mengenal wak-tu, tempat, situasi dan kondisi.
2. Nilai Humanis, yaitu bagaimana menghargai orang lain dengan tujuan terwujudnya pergaulan hidup yang lebih baik atas sosiaisasi yang lebih dulu telah di lakukan
3. Nilai Peduli, yaitu memperhatikan dan peduli akan sekitar. Hal tersebut dapat terlihat dari sikap dan tindak-an dalam upaya mencegah berbagai kerusakan lingkungan serta melesta-rikan ekosistem alam
4. Nilai Inovatif, yaitu kemampuan dalam berinovasi dan menciptakan produk baru
5. Nilai Sportif, yaitu suatu sikap jujur dalam melakukan sesuatu. Selain itu, menghargai pendapat lawan atau orang lain dengan mengakui kele-bihan, kekuatan, kelemahan serta kesalahan diri sendiri
6. Nilai Kreatif, yaitu kemampuan peserta didik dalam bertindak atau menyelesaikan berbagai permasa-lahan secara cerdas dan berusaha

menemukan hal-hal baru di lingkungannya

7. Nilai Kejujuran, yaitu kemampuan peserta didik untuk memposisikan dirinya menjadi sosok yang dapat di percaya dengan berperilaku jujur, baik dalam perkataan maupun perbuatan
8. Nilai Keadilan, yaitu kemampuan peserta didik untuk bersikap adil dengan maksud tidak berpihak pada siapapun (Aisyah, 2019).

Model konservasi dalam pembelajaran lebih kepada tindakan dalam melindungi dan menyelamatkan lingkungan serta ekosistem yang dapat di tanamkan dari sejak dini pada peserta didik melalui pembelajaran di sekolah

Model pembelajaran konservasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yaitu dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter, dapat menemukan dan menyelesaikan masalah terkait dengan lingkungan secara mandiri dan berkelompok, dapat mengeksplorasi keterampilan berpikir kreatif dan imajinatif, adanya sikap saling menghargai pendapat orang lain, dan mencintai lingkungan alam sekitar, Sedangkan kekurangannya yaitu, bagi peserta didik yang tidak memiliki ketertarikan pada lingkungan dan alam akan sangat susah untuk beradaptasi dan turun langsung ke alam.

(Yuyun Ayu Lestari)

Sumber Referensi

Aisyah, Y. N. (2019). *Penerapan Model CBL (Conservation Based Learning) Dan Pengaruhnya Terhadap Perolehan Nilai-Nilai Dan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 27 Malang* [Universitas Muhammadiyah Malang]. http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/56844

Habibu Rahman, D. (2019). *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini Teori Dan Implementasinya* (I). Ar-Ruzz Media.

Handoyo, E. (2010). *Model Pendidikan Karakter Berbasis Konservasi* (I). Widya Karya Press.

Iman, N., & Huda, K. (2019). Pelatihan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Konservasi (PBK) Pada Anak Usia Dini Di Lembaga Paud Al-Khair Udayana Mataram Training on the Application of Conservation-Based Learning (PBK) Models in Early Childhood at the Udayana Mataram Institute f. *Lumbung Inovasi*, *4*(2), 43–49. https://doi.org/https://doi.org/10.36312/linov.v4i2.453

Kusmana, S. (2012). *Model Pembelajaran Siswa Aktif* (mei A. Dwi Kayanti (Ed.); ketiga). Multi Kreasi Satudelapan.

Wijaya, I. H. dan M. B. R. (2014). Keefektivan Pembelajaran Matematika di SD Dengan Memanfaatkan Alat Bantu Pembelajaran

Berbasis Konservasi. *Proceeding Seminar Nasional Konservasi Dan Kualitas Pendidikan 2014*, 47–57. http://lib.unnes.ac.id/eprint/35659

Infografis

CONVERGENSI

Aliran convergensi lahir dilatarbelakangi oleh jawaban dari kelemahan aliran empirisme dan aliran nativisme, kedua aliran tersebut saling bertolak belakang. Sehingga aliran convergensi dipandang sebagai aliran yang realistis (Toenliau, 2016). Tokoh yang mempelopori convergensi adalah Lois William Stern (1871-1938), seorang filosof dan psikolog jerman (Nadirah, 2016). Kata convergensi memiliki arti menuju satu titik, aliran yang meyakini ketika anak lahir di dunia ia sudah memiliki pemabawaan yang baik dan pembawaan yang buruk. Bakat dapat berkembang jika didukung oleh lingkungan yang sepadan dengan bakat yang dimiliki. Sehingga kecerdasan peserta didik akan berkembang jika guru dapat memberikan arahan dan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Neolaka & Neolaka, 2017). Teori convergensi merupakan teori yang menjelaskan tentang adanya pengaruh bakat atau kompetensi bawaan dan alam pada perkembangan manusia. Proses pembentukan perkembangan tersebut berkelanjutan melalui hubungan dan dialektis (Sholichah, 2018). Sehingga convergensi merupakan sebuah aliran dari perpaduan aliran empirisme dan aliran nativisme, yang meyakini hereditas (bawaan) dan lingkungan sebagai faktor yang paling banyak memberikan pengaruh terhadap perkembangan manusia.

Sehingga convergensi merupakan sebuah aliran dari perpaduan aliran empirisme dan aliran nativisme, yang meyakini hereditas (bawaan) dan lingkungan sebagai faktor yang paling banyak memberikan pengaruh terhadap perkembangan manusia.

Sebagaimana hukum Konvergensi (Syah, 2019):

> "*Apabila lingkungan memberikan pengaruh yang sama besar dan kuat dengan hereditas atau pembawaan (watak dan bakat) peserta didik, maka peserta didik akan mendapatkan hasil pendidikan yang seimbang dan baik. begitu juga seterusnya, apabila lingkungan memiliki pengaruh yang lebih besar dan lebih kuat daripada hereditas atau pembawaan maka peserta didik akan mendapatkan hasil pendidikan yang sesuai dengan kehendak lingkungan, dan hereditas atau pembawaan peserta didik akan terkorbankan. Namun sebaliknya, apabila peserta didik memiliki pembawaan dengan pengaruh yang lebih besar dan lebih kuat daripada lingkungan maka peserta didik hanya memperoleh hasil pendidikan akan berkembang sebatas bakat dan kemampuan yang dimiliki*."

Prinsip Aliran Konvergensi

Terdapat tiga prinsip dalam aliran konvergensi (Kadir, 2015):

1. Pendidikan adalah suatu hal yang memungkinkan untuk dilaksanakan.
2. Pendidikan merupakan bentuk pertolongan dari lingkungan untuk peserta didik guna mewujudkan perkembangan kompetensi yang baik dan mencegah timbulnya kompetensi kurang baik.
3. Pembawaan dan lingkungan merupakan aspek yang dapat membatasi hasil pendidikan.

Mungkin adakalanya ada pertanyaan diantara pembawaan dan lingkungan manakah yang lebih dominan. Secara alamiah perkembangan manusia dipengaruhi oleh pembawaan dan lingkungan. Analoginya manusia dapat berbicara disebabkan oleh karena ia dibekali dapat berbicara dan dipengaruhi oleh lingkungan hingga membuat ia dapat mempunyai kesempatan untuk berbicara. Tetapi belum tentu antara pembawaan dan lingkungan menunjukkan eksistensi yang sama, sebab setiap manusia memilki karakteristik dan proses perkembangan yang berbeda, dimana diantara keduanya (pembawaan dan lingkungan) ada yang paling menonjol atau yang paling banyak memberikan pengaruh (Nata, 2014). Manusia memiliki kemampuan dapat berdiri dengan tegak menggunakan kedua kaki yang dia miliki. Namun kemampuan tersebut dapat terealisasikan jika yang mengasuhnya juga sesama manusia. Berbeda jika yang mengasuh bukan manusia, misalnya harimau atau serigala, kemungkinan untuk dapat berdiri dengan tegak menggunakan kedua kaki yang dia miliki lebih kecil daripada manusia tersebut berdiri dengan kedua tangan dan kedua kaki.

Karena yang mengasuh bukan sesama manusia (Anshory & Utami, 2018).

Seperti yang diuraikan dari pendapat Francis Galton, anak kembar identik jika dibesarkan dan dididik di lingkungan (keluarga dan masyarakat) yang berbeda maka akan membuahkan sifat yang berbeda. Jika mereka dibesarkan dan dididik di lingkungan yang baik maka sifat mereka baik, namun jika sebaliknya yaitu di lingkungan yang buruk maka sifat mereka buruk (Maiwanly et al., 2019). Perumpamaan yang lain adalah terkait bakat manusia, bakat bersifat rohaniah yang terkadang sulit dikenali (Syah, 2019). Misalnya orang tua ahli di bidang ekonomi tetapi anak mereka ahli di bidang kedokteran. Orang tua memfasilitasi anak supaya mengikuti jalan bakat orang tuanya, namun anak lebih cenderung mengarah ke bidang kedokteran. Setelah ditelusuri dan diberikan fasilitas belajar di bidang kedokteran anak memberikan bukti bahwa ia berbakat di bidang kedokteran. Gejala tersebut melahirkan diagnosa dimana bakat, watak atau sifat belum tentu dapat diwariskan langsung kepada anak turun yang di bawah generasinya, namun hal tersebut bisa terbit pada keturunan selanjutnya setelah generasi anak turunnya.

Dengan demikian pembawaan dan lingkungan tidak dapat dijadikan tolak ukur hasil dari proses perkembangan setiap manusia, dimana setiap manusia berpotensi memiliki *self-direction* dan *self-dicipline*. Sehingga setiap manusia berhak menentukan pilihan masing-masing, baik menolak atau menerima rangsangan lingkungan tersebut (Syah, 2019). Jika aliran konvergensi diterapkan secara tetap, maka akan terdapat beberapa kemungkinan yang akan terjadi (Toenliau, 2016):

a. Pendekatan demokratis akan menjadi pendekatan yang paling utama digunakan untuk mengelola pendidikan.
b. Lahirnya kebijakan pendidikan yang mengikat secara nasional, namun akan ada wadah atau tempat untuk daerah yang mempunyai inisiaif dan keratif dalam menyelenggarakan pendidikan.
c. Bakat dan minat yang dimiliki guru dan peserta didik dijadikan sebagai patokan untuk menata pendidikan.
d. Begitu juga dengan kurikulum, srategi, dan evaluasi akan merujuk pada bakat dan minat para guru dan peserta didik.

Dari teori convergensi dapat diketahui ada dua faktor yang dapat memberikan pengaruh pada proses perubahan dan perkembangan pada manusia, yakni faktor dari diri manusia (internal) dan faktor luar diri manusia (eksternal). Faktor internal cenderung kepada diri setiap manusia, seperti bakat, fisik yang normal

dan sehat, sifat atau watak, kondisi psikologi yang normal dan sehat, maupun bawaan yang lain sejak lahir. Sedangkan faktor eksternal terletak pada di luar diri setiap manusia, misalnya lingkungan sosial yakni keluarga dan masyarakat, lingkungan fisik meliputi sarana dan prasarana, lingkungan non fisik seperti berkaitan dengan kondisi cuaca atau iklim, dan lingkungan biotik dan abiotik. Dan faktanya dalam dunia pembelajaran, peserta didik yang mendapatkan pengalaman dari hasil interaksi dengan lingkungan sekitar maka aktivitas tersebut sudah memberikan pengaruh atau dampak yang cukup penting dalam perkembangan peserta didik tersebut (Tokan, 2016).

[Uswatun Chasanah]

Sumber Referensi

Anshory, I., & Utami, I. W. P. (2018). *Pengantar Pendidikan*. UMM Press.

Kadir, A. (2015). *Dasar-dasar Pendidikan*. Kencana Prenadamedia group.

Maiwanly, Y., Kristian, B. H., Patty, G. E., & Yemima, R. (2019). *Peran Didikan Orang Tua dan Lingkungan Sosial terhadap Pembentukan Kepribadian Anak Tinjauan Aliran Konvergensi*. https://doi.org/10.31219/osf.io/3x45v

Nadirah, S. (2016). Anak Didik Perspektif Nativisme, Empirisme, dan Konvergensi. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, *16*(2), 188–195. https://doi.org/10.24252/lp.2013v16n2a6

Nata, A. (2014). *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran* (Cet. ke-3). Kencana Prenadamedia Group.

Neolaka, A., & Neolaka, grace A. A. (2017). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Kencana Prenadamedia Group.

Sholichah, A. S. (2018). Teori-Teori Pendidikan dalam Al-Qur'an. *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, *7*(01), 23. https://doi.org/10.30868/ei.v7i01.209

Syah, M. (2019). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Cet. Ke-27). Remaja Rosdakarya.

Toenliau, A. J. . (2016). *Teori dan Filsafat Pendidikan*. Gunung Samudera.

Tokan, P. R. ile. (2016). *Sumber Kecerdasan Manusia (Human Quotient resource) Mind-Body-Soul Interaction*. Grasindo.

Infografis

* Aliran convergensi mempercayai adanya campur tangan (pembawaan dan lingkungan) dalam tumbuh kembang setiap manusia. Kekuatan hasil perkembangan tergantung pada peran dan pengaruh pembawaan dan lingkugnan.

COOPERATIVE LEARNING

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran di mana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. *Cooperative Learning* mengandung arti bekerjasama dalam mencapai sebuah tujuan. Dalam kegiatan kooperatif, siswa mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompok. (Muz'miah, 2016).

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran di mana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

Asep Gojwan mendefinisikan *cooperative learning* sebagai suatu model pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif peserta didik dalam belajar yang berbentuk kelompok kecil untuk mencapai tujuan yang sama dengan menggunakan berbagai macam aktifitas belajar guna meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan memecahkan masalah secara kolektif (Tambak, 2017). Anita Lie menyebut *cooperative learning* dengan istilah gotong royong, yaitu system pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Lebih jauh dikatakan bahwa *cooperative learning* hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang didalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari empat atau lima orang saja (Mumtahanah, 2013).

Maka dapat disimpulkan *Cooperative Learning* adalah pembelajaran kelompok yang mengembangkan kerja sama anak di dalam kelompok bersifat gotong royong terdiri dari kurang lebih 4-5 anak yang mana kelompok ini ditentukan berdasarkan minat, bakat dan latar belakang kemampuan anak yang bersifat heterogen. Kelompok ini disusun dengan percampuran masing-masing anak yang memiliki kemampuan berbeda.

Inti dari *cooperative learning* adalah konsep *synergy*, yakni energi atau tenaga yang terhimpun melalui kerjasama sebagai salah satu fenomena kehidupan masyarakat. *Cooperative learning* dirancang untuk memanfaatkan fenomena kerjasama/gotong royong dalam pembelajaran yang menekankan terbentuknya hubungan antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya, terbentuknya sikap dan perilaku yang demokratis serta tumbuhnya produktivitas kegiatan belajar peserta didik. (Tambak, 2017). Model pembelajaran ini menganut prinsip saling ketergantungan positif (*positive interdependence*), tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), tatap muka (*face to face interaction*), keterampilan sosial (*social skill*) dan proses kelompok (*group processing*) (Tambak, 2017).

Cooperative Learning didasarkan pada teori-teori perkembangan kognitif, perlakuan, dan persandaran sosial (kesalingtergantungan). Hal ini karena *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang sistematis yang mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademis (Muz'miah, 2016).

Maka dapat disimpulkan *Cooperative Learning* adalah pembelajaran kelompok yang mengembangkan kerja sama anak di dalam kelompok bersifat gotong royong terdiri dari kurang lebih 4-5 anak yang mana kelompok ini ditentukan berdasarkan minat, bakat dan latar belakang kemampuan anak yang bersifat heterogen. *Cooperative Learning* didasarkan pada teori-teori perkembangan kognitif, perlakuan, dan persandaran sosial (kesalingtergantungan)

Teori-teori perkembangan kognitif adalah berasaskan teori Piaget dan Vygotsky yang dikenal sebagai "*Piaget Konstruktivism Kognitif*" dan "*Vygotsky Konstruktivism Sosial*". Menurut Coburn dan Derry, konstruktivisme adalah cabang

daripada kognitivisme. Konstruktivisme adalah satu pandangan bahwa siswa membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada. Dalam proses ini, siswa akan menyesuaikan pengetahuan yang diterima dengan pengetahuan yang ada untuk membina pengetahuan baru (Isjono, 2013). Johnson & Johnson menyatakan teori Piaget berasaskan kepada premis, apabila individu bekerjasama atas persekitarnya, konflik sosio-kognitif akan berlaku dan akan mewujudkan ketidakseimbangan kognitif dan seterusnya mencetuskan perkembangan kognitif. Teori Vygotsky pula berdasarkan kepada premis bahwa pengetahuan terbina daripada interaksi kumpulan dalam menyelesaikan masalah. (Muz'miah, 2016).

Teori perlakuan menekankan peranan penting ganjaran dalam pembelajaran kooperatif. Teori perlakuan yang diperbincangkan dalam kajian ini melibatkan perspektif, sikap, motivasi, kemampuan berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial serta mampu menyelesaikan masalah yang dinyatakan Slavin, yaitu pemberian ganajaran dapat memberi perangsang kepada pelajar-pelajar untuk bekerjasama dalam kumpulan belajar. Perspektif kepaduan sosial pula menyatakan kesan pembelajaran koperatif ke atas pencapaian siswa disebabkan terdapatnya kepaduan dalam kumpulan. Teori persandaran sosial (kesalingtergantungan) berdasarkan kepada premis bahwa interaksi antara individu dan hasil ditentukan jenis struktur yang digunakan (Muz'miah, 2016).

Tujuan utama dalam model pembelajaran *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara kelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara kelompok (Muz'miah, 2016).

Menurut Depdiknas, model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidak-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting. Pertama, meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademiknya. Siswa yang lebih mampu akan menjadi narasumber bagi siswa yang kurang mampu, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Kedua, pembelajaran kooperatif memberi peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial. Ketiga, mengembangkan

keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud antara lain, berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya (Tukiran Taniredja, 2017)

Karakteristik pembelajaran dengan *cooperative learning* diantaranya: Pertama, siswa bekerja dalam kelompok kooperatif untuk menguasai materi akademis. Kedua, anggota-anggota dalam kelompok diatur terdiri dari siswa yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Ketiga, jika memungkinkan, masing-masing anggota kelompok kooperatif berbeda suku, budaya, dan jenis kelamin. Keempat, sistem penghargaan yang berorientasi kepada kelompok daripada individu (Maesaroh et al., 2019).

Menurut Slaviv, mengemukakan konsep sentral yang menjadi karakteristik *cooperative learning* yaitu: penghargaan kelompok, pertanggungjawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil. (Muz'miah, 2016). Menurut Bennet, menyatakan karakteristik *cooperative learning* dengan kerja kelompok, yaitu: (a) *Positive Interdependence*, yaitu hubungan timbal balik yang didasari adaya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula atau sebaliknya. (b) *Interaction Face to Face*, yaitu interaksi yang berlangsung terjadi antar siswa tanpa adanya perantara. (c) Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok, dalam *cooperative learning* terdapat tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok. (Muz'miah, 2016).

Arif Ismail menyebutkan bahwa *cooperative learning* juga memiliki prinsip asas yaitu sebagai berikut: (1) Saling bergantungan positif (*Positive Interdependence*), (2) *Face to Face Interaction*, (3) Akuntabilitas Individu (*Individual Accountability),* (4) Penglibatan Seksama, (5) *Group Processing,* (6) Pemrosesan Kumpulan, (7) kemahiran Serentak, dan (8) Interaksi Serentak (Muz'miah, 2016).

Menurut Lie (A. Lie, 2002) ada beberapa model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas diantaranya: Teknik Mencari Pasangan (*Make a Match*), Bertukar Pasangan (*Think-Pair-Share*), Berkirim Salam dan Soal, Kepala Bernomor (*Numbered Heads*), Dua Tinggal Dua Tamu (*Two Stay Two Stray*), Lingkaran Kecil Lingkaran Besar *(Inside-Outside Cirle*), Jigsaw, Bercerita berpasangan (*Paired Storytelling*), (Mumtahanah, 2013), *Student Team Achievement Division* (STAD), *Group Investigation* (GI), *Team games Turnament* (TGT), *Rotating Trio*

Exchange, dan *Group Resume* (Muz'miah, 2016).

Dalam model pembelajaran *cooperative learning* guru harus mampu menciptakan kelas sebagai laboratorium demokrasi, supaya peserta didik terlatih dan terbiasa berbeda pendapat, kebiasaan ini penting dikondisikan sejak di bangku sekolah, agar peserta didik terbiasa berbeda pendapat, jujur, sportif dalam mengakui kekurangannya sendiri dan siap menerima pendapat orang lain yang lebih baik, serta mampu mencari pemecahan masalah. (Mumtahanah, 2013). Peran guru daIam pelaksanaan *cooperative learning* juga sebagai fasilitator, mediator, director-motivator, dan evaluator (Djahiri, 1992).

Secara umum langkah-langkah yang harus dilakukan guru dalam melaksanakan model *cooperative learning* yaitu sebagai berikut: Pertama, guru merancang rencana program pembelajaran, dengan menetapkan tujuan yang akan dicapai, baik ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Kedua, saat menyampaikan materi, guru hanya menyampaikan pokok-pokok materinya saja, karena pendalaman materi akan dibahas dan dilakukan oleh siswa melalui belajar berkelompok. Pada saat belajar kelompok guru mulai melakukan monitoring dan mengobservasi kegiatan belajar berdasarkan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Ketiga, pada saat kegiatan diskusi kelompok berlangsung, guru harus membimbing dan mengarahkan siswa baik secara individual maupun kelompok agar selama diskusi berlangsung tidak keluar dari jalur yang telah direncanakan. Keempat, guru bertindak sebagai moderator ketika masing-masing kelompok mempersentasikan hasil kerjanya dalam diskusi kelas. Hal ini dimaksudkan untuk mengarahkan dan mengoreksi pengertian dan pemahaman siswa terhadap materi atau hasil kerja yang telah ditampilkannya. Kelima, guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi diri terhadap jalannya proses pembelajaran, yang bertujuan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan atau sikap serta perilaku menyimpang yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung. (Mumtahanah, 2013).

Sedangkan menurut Arends, untuk menciptakan model pembelajaran kooperatif yang kondusif terdapat enam langkah utama yaitu: Pertama, fase persiapan, yaitu fase dimana pendidik menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Kedua, fase penyajian materi, fase dimana pendidik menyajikan materi atau informasi kepada peserta didik dengan memperhatikan prinsip-prinsip demonstrasi. Ketiga, fase kegiatan kelompok, yaitu fase dimana pendidik mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar sesuai dengan karakteristik

masing-masing variasi model pembelajaran *cooperative learning*. Keempat, fase penugasan, kegiatan pendidik memberikan bimbingan kepada kelompok belajar pada saat peserta didik mengerjakan tugas-tugasnya. Kelima, fase evaluasi, yaitu fase pemberian evaluasi yang menuntut masing-masing kelompok menyajikan hasil pekerjaannya dihadapan pendidik dan kelompok atau peserta didik lainnya. Keenam, fase pengharapan, fase dimana pendidik memberikan penghargaan atas upaya dan prestasi yang dicapai oleh setiap kelompok (Robert E. Slavin, 2005).

Keunggulan model pembelajaran kooperatif adalah: Pertama, membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berpikir. Kedua, membantu siswa mengevaluasi logika dan bukti-bukti bagi posisi dirinya atau posisi yang lain. Ketiga, memberikan kesempatan pada siswa untuk memformulasikan penerapan suatu prinsip. Keempat, membantu siswa mengenali adanya suatu masalah dan memformulasikannya dengan menggunakan informasi yang diperoleh dari bacaan atau ceramah. Kelima, menggunakan bahan-bahan dari anggota lain dalam kelompoknya. Keenam, mengembangkan motivasi untuk belajar yang lebih baik (Leksono et al., 2020).

Sedangkan kelemahan dari *cooperative learning* adalah: Pertama, kemungkinan akan terjadi ketidakstabilan peserta didik di kelas akibatnya guru khawatir bahwa akan terjadi keriuhan di kelas karena peserta didik kurang teratur bekerja dalam kelompok. Kedua, banyak peserta didik tidak senang apabila disuruh bekerjasama dengan yang lain. Ketiga, perasaan was-was pada anggota kelompok akan hilangnya karakteristik atau keunikan pribadi peserta didik karena harus menyesuaikan diri dengan kelompok. Keempat, banyak peserta didik takut bahwa pekerjaan tidak akan terbagi rata atau secara adil, bahwa satu orang harus mengerjakan seluruh pekerjaan tersebut. (Tambak, 2017).

[Dewi Rokhmah]

Sumber Referensi

A. Lie. (2002). *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.

Djahiri, A. . (1992). *Dasar-Dasar Metodologi Pengajaran*. Bandung: Lab. PPMP IKIP.

Isjono. (2013). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Belajar.

Leksono, A. W., Cleopatra, M., Sahrazad, S., & Widiyarto, S. (2020). Pembelajaran Cooperative Learning dengan Media Virtual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa SMK Kota Bekasi.

Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, *6*(4), 557–563.

Maesaroh, S., Hasna, A., DR, U., & ZN, F. (2019). Penerapan Metode Cooperative Learning Dengan Memanfaatan Aplikasi Google Classroom Sebagai Upaya Meningkatkan Nilai Karakter Kebaikan Siswa Menengah Pertama. *KoPEN: Konferensi Pendidikan Nasional*, *1*(1), 168–172.

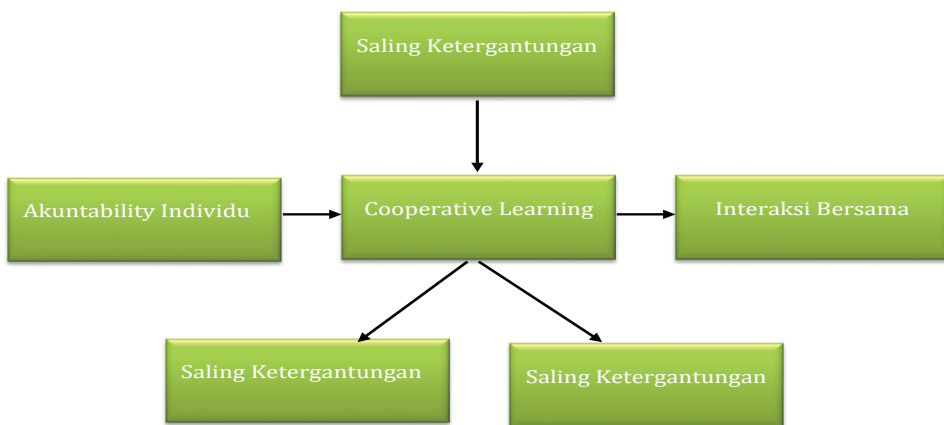
Mumtahanah, N. (2013). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode Cooperative Learning Dalam Pembelajaran PAI. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, *3*(1), 48–72.

Muz'miah, A. (2016). Cooperative Learning Suatu Kajian Dalam Lingkup Student Centered Learning (SCL): Pengertian, Teori dan Karakteristiknya.*JUPEDASMEN*,*2*(2),16–25.

Robert E. Slavin. (2005). *Cooperative Learning*. Bandung: Penerbit Nusa Media.

Tambak, S. (2017). Metode Cooperative Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al Hikmah*, *14*(1), 1–17.

Tukiran Taniredja. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

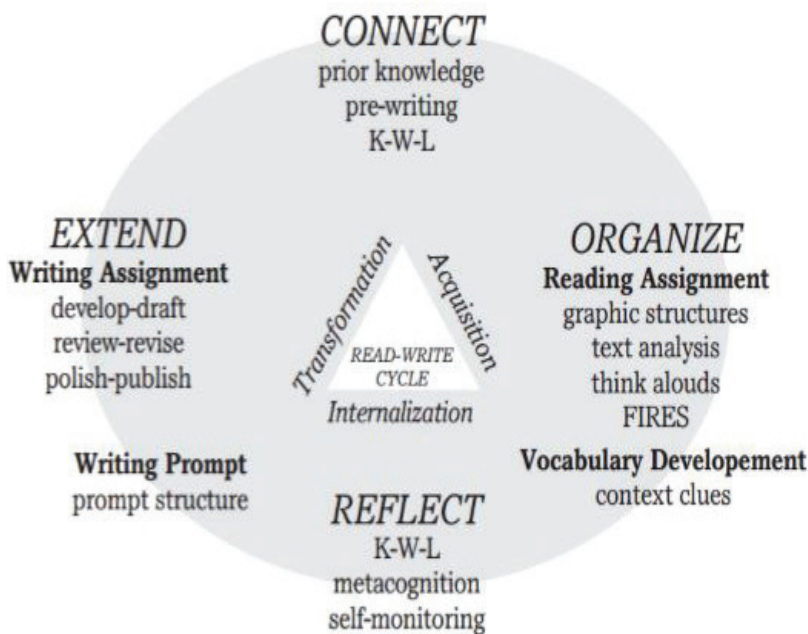
Infografis

CORE (CONNECTING ORGANIZING REFLECTING EXTENDING)

Seperti yang telah tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud RI) Nomor 36 Tahun 2018, tujuan kurikulum 2013 yaitu "mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup secara pribadi dan warga begara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia" (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2018, n.d.). Membentuk siswa sesuai dengan tujuan kurikulum tersebut bukanlah hal yang mudah, melainkan membutuhkan kerjasama antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan tersebut.

Menjadi guru bukan tugas yang mudah, dimana tanggung jawab mendidik dan menggali potensi serta kemampuan anak dalam pelajaran sangat membutuhkan tenaga serta kemampuan yang lebih. Pembelajaran yang berpusat pada guru sudah menjadi cara lama, dimana guru akan berceramah dan menyampaikan materi dengan waktu yang lama di depan siswa. Terlebih saat guru yang bersangkutan hanya memanfaatkan mulut dan gerak badannya saja. Kreativitas guru sangat di butuhkan guna meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar. Seiring perkembangan zaman, sosok guru sudah sangat di perhatikan, sehingga strategi, metode serta model pembelajaran yang di gunakan juga di perhatikan.

Terkait hal di atas, guru sebagai fasilitator dalam mengorganisasikan sistem pembelajaran membutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan berpusat pada anak. Model pembelajaran sama dengan bagaimana guru menyajikan materi pembelajaran, sehingga di terima baik dan tepat oleh siswa. Model pembelajaran akan terus

dilakukan perubahan seiring dengan perkembangan zaman, karena perubahan pemikiran siswa dari waktu ke waktu akan semakin meningkat

Model pembelajaran yang tepat ialah model pembelajaran CORE (*Connecting Organizing Reflecting Extending*). Model pembelajaran ini sangat mendukung keaktifan serta kemandirian siswa, seperti menghubungkan (*connecting*), mengorganisasikan (*organizing*), menggambarkan atau membayangkan kembali (*reflecting*) dan memperluas kemampuan (*extending*). (Karlina Wati, Yunin Hidayati, Ana Yuniasti Retno Wulandari, 2019).

Gambar 1. Model Pembelajaran CORE yang di gagas oleh Miller dan Calfee

Gambar di atas merupakan empat tahapan yang di terapkan oleh Miller dan Café, tapi dalam bentuk ilustrasi dalam pembelajaran Sains yang di kombinasikan dengan metode membaca dan menulis. Sejatinya, model pembelajaran CORE lebih umum lagi dan bisa di terapkan dalam semua mata pelajaran. Berikut penjelasan dari bagan tersebut di atas (Nugroho, 2016):

1. Tahap Menghubungkan Pengetahuan (*Connecting Knowledge*)

   Suatu pembelajaran di katakan telah tepat adalah apabila pembelajaran tersebut dapat menghubungkan siswa dengan pembahasan atau topik dalam pebelajaran, sehingga dengan mudah siswa akan lebih memahami pembelajaran yang di pelajari

2. Tahap Mengorganisasikan Informasi (*Organizing Information*)

   Informasi bisa dari sumber-sumber yang relevan yang kemudian akan di organisasikan sesuai dengan materi yang di pelajari saat itu. Jadi informasi yang lama di organisasika ke dalam bentuk yang baru

3. Refleksi Dalam Kegiatan Belajar (*Reflecting on Learning*)

   Anak mampu berpikir dalam belajar, sehingga mampu mengkritik isi, struktur, dan strategi dalam pembelajaran. Refleksi juga di maksud dengan mengoreksi kembali hasil pengamatan yang sudah di lakukan

4. Memperluas Pengalaman (*Extending the Experience*)

   Guru bertugas memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperluas berbagai pengalaman atas materi ataupun topik-topik yang sudah di berikan. Model pembelajaran CORE menurut Shoimin yaitu pengembangan daya ingat, kemampuan dalam berpikir kritis, serta kemampuan memecahkan suatu masalah pada siswa terhadap suatu konsep terkait materi pembelajaran (Resti Wahyujati, Peduk Rintayati, 2017). Model pembelajaran CORE merupakan suatu model pembelejaran yang berdasarkan teori kontruktivisme, dimana siswa harus bisa mengkonstruksikan kemampuannya serta pengetahuannya sendiri, melalui interaksi dengan lingkungannya (Safitri et al., 2014). Selain itu, model pembelajaran CORE juga disebut dengan pembelajaran dengan teknik diskusi (Muizaddin & Santoso, 2016). Jadi, model pembelajaran CORE yaitu model yang lebih mengajarkan siswa untuk mandiri, baik secara sendiri maupun di tengah kelompok dan lingkungan.

Jika di umpamakan layangan, guru sebagai penyedia alat serta bahan dan siswa sebagai perangkai dan yang menerbangkan layang-layang. Dalam model pembelajaran CORE, guru memfasilitasi siswa dengan berbagai media serta fasilitas lainnya dan sisanya siswa akan bergerak untuk berinovasi dengan caranya sendiri. Pembelajaran CORE menekankan pada empat aspek yaitu *connecting* artinya menghubungkan berbagai informasi baru dengan informasi lama.

Kemudian *organizing* bermakna mengatur atau mengorganisasikan berbagai pengetahuan dan informasi yang sebelumnya sudah di dapat melalui kegiatan pengamatan (observasi) dan diskusi. Selanjutnya *reflecting* bermakna menjelaskan atau mempresentasikan berbagai hal yang sudah di amati dan di diskusikan. Terakhir *extending* bermakna perluasan pengetahuan serta kemampuan dari apa yang sudah di amati berupa evaluasi atau ujian (Karlina Wati, Yunin Hidayati, Ana Yuniasti Retno Wulandari, 2019).

Jika di umpamakan layangan, guru sebagai penyedia alat serta bahan dan siswa sebagai perangkai dan yang menerbangkan layang-layang.

Langkah-langkah Penereapan Model pembelajaran CORE

Dalam melakukan proses pembelajaran yang bermakna, guru harus mengetahui cara yang tepat dalam mengajar. Langkah-langkah dalam model pembelajaran CORE menurut Shoimin, yaitu:

1. Mengawali kegiatan pembelajaran dengan suatu hal yang menarik minat siswa
2. Penyampaian konsep lama dengan tetap menghubungkan (*connecting*) dengan konsep baru yang akan segera di pelajari oleh siswa
3. Pengorganisasian ide-ide yang akan membantu dalam memahami materi baru yang di ajarkan guru (*organizing*)
4. Pembagian kelompok secara merata antara yang paham dan yang kurang paham materi pelajaran, bisa dengan 4–5 orang
5. Proses memikirkan, mendalami, dan menggali kembali informasi serta pengetahuan yang sudah di dapat saat pelaksanaan kegiatan belajar kelompok sebelumnya (*Reflecting*)
6. Mengembangkan, memperluas, dan menggunakan kembali informasi sebelumnya dengan mengerjakan tugas ataupun persentasi (Shoimin, 2014).

Keunggulan dan Kekurangan Model Pembelajapran CORE

Model pembelajaran CORE memiliki keunggulan yaitu melatih kemampuan siswa, baik saat berdiskusi, bekerjasama dengan kelompok, melatih kemandirian dan daya kritis anak dalam menyelesaikan berbagai permasalahan atas tujuan yang

ingin di capai bersama, melatih keaktifan siswa agar lebih kreatif dalam berproses baik dalam pembelajaran maupun pengamatan yang di lakukan, memberikan pengalaman kepada siswa atas peran yang telan di lakukan (Muizaddin & Santoso, 2016). Hasil pembelajaran siswa sangat di pengaruhi oleh model pembelajaran yang di gunakan guru, seperti menggunakan model pembelajaran tradisional, yaitu berpusat pada guru.

Selain keunggulan dari model pembelajaran yang kemukakan di atas, model pembelajaran CORE juga memiliki kelebihan serta kekurangan yang akan di dapati saat proses pembelajaran berlangsung. Sebenarnya, kelebihan dan keunggulan merupakan dua hal yang sama, tapi akan di paparkan lebih rinci mengenai kelebihan serta kekurangan tersebut menurut Shoimin, yaitu sebagai berikut (Shoimin, 2014):

Kelebihan

1. Adanya pengembangan keaktifan siswa dalam pembelajaran
2. Adanya pengembangan daya ingat akan suatu konsep dalam materi pembelajaran
3. Adanya pengembangan cara berpikir siswa yang kritis serta kemampuan memecahkan suatu masalah
4. Pembelajaran penuh makna saat siswa berperan aktif di berikan berbagai pengalaman belajar.

Kekurangan

1. Guru membutuhkan lebih banyak persiapan dalam menggunakan model pembelajaran CORE, agar segalanya menjadi lebih matang
2. Siswa di harapkan dapat berpikir kritis, karena dampaknya akan mempengaruhi proses pembelajaran
3. Waktu yang di butuhkan relatif lebih banyak
4. Tidak semua materi pembelajaran bisa menggunakan satu model pembelajaran, yaitu model pembelajaran CORE.

Tabel 1. Sintaks Model CORE

Fase	Kegiatan Guru
Connecting, Menghubungkan informasi lama dan informasi baru yang dimiliki siswa	Penyampaian suatu konsep dan menarik siswa untuk mengembangkan informasi akan pengetahuan yang sudah di miliki dengan materi atau pembahasan yang akan di pelajari

Fase	Kegiatan Guru
Organizing mengatur atau mengorganisasikan berbagai pengetahuan atau informasi yang sebelumnya sudah di dapat melalui kegiatan pengamatan (observasi) dan diskusi	Siswa akan di pandu dalam mengorganisasikan ide pikiran yang telah di bahas terlebih dahulu pada waktu sebelumnya
Reflecting Memikirkan kembali, mendalami dan memperluas informasi berdasarkan materi yang di sampaian sebelumnya	Siswa di arahkan untuk merefleksikan berbagai kemampuan diri dalam rangka memikirkan kembali hasil diskusi serta mendalami lebih dalam hasil diskusi yang telah di sepakati
Extending Pengembangan, perluasan, dan menemukan solusi atas permasalahan yang di selesaikan	Mengarahkan dan membimbing siswa untuk memaparkan hasil diskusi kelompok

Note : (Kd Windu Wardika, Ketut Udy Ariawan, 2017)

(Yuyun Ayu Lestari)

Sumber Referensi

Anbar Faridah Ramadhan, Destiniar, P. F. (2019). Model Pembelajaran Core (Connecting, Organizing , Reflecting, And Extending) Berbantuan Macromedia Flash 8 Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Sswa SMP Negeri 15 Palembang. *Prosiding Seminar Nasional PPS Universitas PGRI Palembang*, 87–94. https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2518

Karlina Wati, Yunin Hidayati, Ana Yuniasti Retno Wulandari, M. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Core (Connecting Organizing Reflecting Extending) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Natural Science Education Reseach*, *1*(2), 108–116. https://journal.trunojoyo.ac.id/nser/article/view/4249

Kd Windu Wardika, Ketut Udy Ariawan, I. P. S. A. (2017). Penerapan Model CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) Meningkatkan Hasil Aktivitas Belajar Perakitan Komputer Kelas XTKJ2. *Teknik Elektro Undiksha*, *6*(3), 127–136. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpte.v6i3.20856

Muizaddin, R., & Santoso, B. (2016). Model pembelajaran core sebagai sarana dalam meningkatan hasil belajar siswa (Core learning model for improving student learning outcomes). *Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *1*(1), 224–232. https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3470

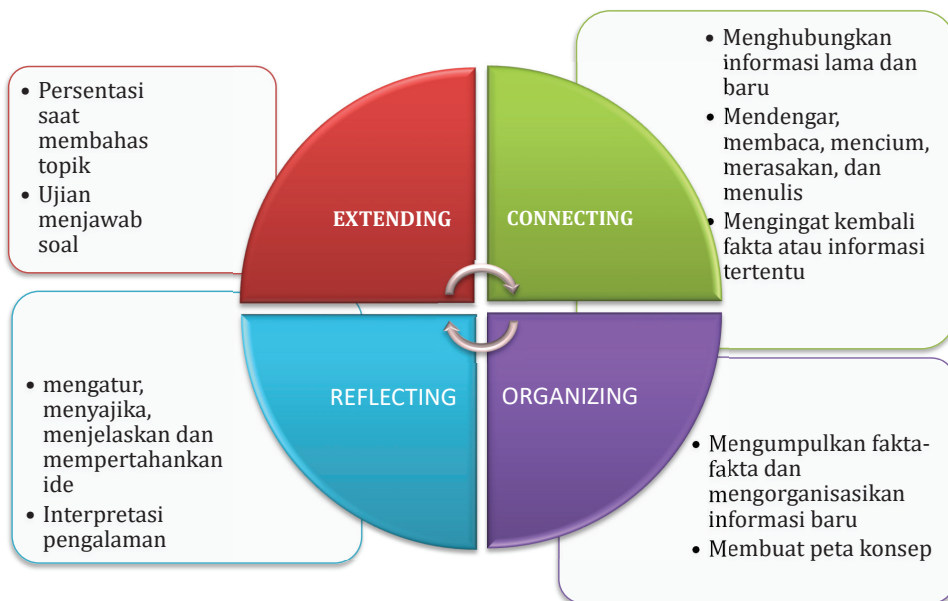
Nugroho, D. A. (2016). *Perengkat Pembelajaran Geometri SMA Dengan Mengadaptasi Model CORE Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Efikasi Diri, Dan Prestasi Belajar Siswa* (I). Program

Studi Pendidikan Matematika Program PascasarjanaUniversitasNegeriYogyakarta.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2018. (n.d.).

Resti Wahyujati, Peduk Rintayati, I. R. W. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (Core) Untuk Meningkatkan Kemampuan Penerapan Konsep Gaya Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*. http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php.pgsdsolo/article/view/10328

Safitri, D., Handayani, S., & Umamah, N. (2014). Penerapan Model Connecting , Organizing , Reflecting , dan Extending (CORE) Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X3 SMAN 1 Bangorejo Tahun Ajaran 2013 / 2014 The Application of Model Connecting , Organizing , Refl. *Jukasi*, *1*(2), 10–14. https://doi.org/https://doi.org/10.19184/jukasi.v1i2.1393

Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (R. KR (Ed.); 1st ed.). Ar-Ruzz Media.

CRI (CERTAINLY OF RESPONSE INDEX)

Pendidikan merupakan usaha untuk mewujudkan suasana proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengembangan diri, kecerdasan, kepribadian, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan Negara. Setiap manusia membutuhkan Pendidikan dalam kehidupannya karena, Pendidikan merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan sepanjang hidup.

Dalam proses belajar mengajar dikelas banyak terjadi, guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Dalam metode tersebut siswa kurang aktif dikarenakan siswa hanya mendengar materi yang disampaikan oleh guru, masih ada juga beberapa siswa yang mengobrol dengan teman lainnya saat guru menjelaskaan pelajaran. Terkadang guru hanya menyuruh siswa untuk meringkas atau meresum materi dan guru hanya menjelaskaan materi secara singkat. Tidak hanya itu kadang guru juga menerapkan belajar kelompok, dimana siswa diajak berdiskusi mengenai materi tersebut.

Banyak ditemukan di dalam kelas siswa mengalami kesulitan saat memahami konsep pembelajaran, karena kurangnya konsentrasi, bahkan waktu yang cukup untuk siswa memahami materi. Masih adanya siswa lain yang tidak mau berusaha melengkapi pemahaman tentang materi yang diajarkan oleh guru. Metode *Certainty of Response Index* (CRI) dapat digunakan untuk mengidentifikasi terjadinya miskonsepsi, sekaligus dapat membedakan tidak tahu konsep (Hasan, S. D., Bagayoko, D., dan Kelley, 1999)

CRI merupakan ukuran tingkat keyakinan/kepastian siswa dalam menjawaab pertanyaan (soal) yang diberikan oleh guru. CRI biasanya didasarkan pada suatu skala dan diberikan

bersamaan dengan setiap jawaban suatu soal. Berikut merupakan tabelnya :

Tabel. 1 Skala dan Kriteria CRI

CRI	Kriteria
0	Totally Guessed Answer
1	Almost Guess
2	Not Sure
3	Sure
4	Almost Sure
5	Certain

Angka 0 menandakan tidak tahu konsep sama sekali (jawaban ditebak secara total), sementara angka 5 menandakan kepercayaan diri yang penuh atas kebenaran pengetahuan dalam menjawab suatu pertanyaan (soal), tidak ada unsur tebakan sama sekali. Jika derajat kepastiaanya rendah (CRI 0-2), maka hal ini menggambarakan bahwa proses penebakan memainkan perana yang signifikan dalam menentukan jawaban. Tanpa memandang apakah jawaban benar atau salah, nilai CRI yang rendah menunukan adanya unsur penebakan yang secra tidak langsung mencerminkan ketidaktahuan konsep yang mendasari penentuan jawaban. Jika CRI tibggi (CRI 3-5), Maka siswa memiliki kepercayaan diri (Confidence) yang tinggi dalam memiliki jawaban. (Tayubi, 2005)

CRI merupakan ukuran tingkat keyakinan/kepastian siswa dalam menjawaab pertanyaan (soal) yang diberikan oleh guru.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya CRI merupakan ukuran tingkat kepastian siswa dalam mejawab setiap pertanyaan. Indeks ini secara umum tergolong tipe skala Likert. Secara khusus, setiap pertanyaan dalam bentuk tes atau pilihan ganda, seperti siswa diminta untuk melakukan pilihan sebagai berikut :

1. Memilih suatu jawaban yang diangap benar dari alternative pilihan yang tersedia
2. Memberikan CRI, antara 0 -5, untuk setiap jawaban yang dipilih.
3. Nilai jawaban yang benar dan nilai CRI dimasukan dalam matrik kriteria CRI

Ketentuaan seorang siswa dan setiap pertanyaan yang diberikan pada kombinasi dari jawaban benar atau salah dan tinggi rendah CRI. Untuk pertanyaan yang diberikan, total CRI untuk jawaban salah diperoleh dengan cara menjumlah-kan CRI dari setiap jawaban yang salah.

Rata-rata CRI untuk jawaban salah diperoleh dengan cara membagi jumlah CRI. (Best, 2012)

Dengan cara yang sama total CRI untuk jawaban benar diperoleh dengan menjumlahkan CRI dari semua siswa yang jawabanya benar. Sedangkan rata-rata CRI untuk jawaban benar diperoleh dengan cara membagi jumlah CRI dengan jumlah siswa yang jawabanya benar utuh dengan pertanyaan.

Pengidentifikasian miskonsepsi untuk kelompok siswa dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti kasus tiap siswa secara individu, kecuali harga CRI diambil merupakan rata-rata CRI tiap siswa. dalam kasus kelompok, pada umumnya sebagai jawaban dari suatu pertanyaan yang diberikan benar dan sebagian lagi salah, tidak seperi pada kasus siswa secra individu. (Ramadhan, 2020)

Tabel. 2
Ketentuan untuk membedakan antara tahu konsep, miskonsepsi dan tidak tahu konsep (Saleem Hasan: 1999)

Kriteria Jawaban Siswa	CRI Rendah (≤2,5)	CRI Tinggi (≥2,5)
Jawaban Benar	Jawaban benar tapi CRI rendah berarti tidak tahu konsep (Lucky Guess/ Menebak)	Jawaban benar dan CRI tinggi berarti menguasai konsep dengan baik
Jawban Salah	Jawaban salah dan CRI rendah berarti tidak tahu konsep (Lucky Guess/ Menebak)	Jawaban salah tapi CRI tinggi berarti terjadi miskonsepsi

Tabel diatas menjelaskan bahwa jika siswa menjawab benar dengan CRI rendah maka menandakan bahwa siswa tidak tahu konsep, jika siswa menjawab benar dengan CRI tinggi maka menunjukkan bahwa siswa memahami konsep dengan baik dan jika siswa menjawab salah dengan CRI rendah maka menandakan siswa tidak tahu konsep. Sementara jika siswa menjawab salah dengan CRI tinggi maka menandakan siswa mengalami miskonsepsi.

Menurut (Tayubi, 2005) juga menginformasikan pengoprasionalan kriteria CRI yang dinyatakan dengan prenstasi unsur tebakan dalam menjawab sebuah pertanyaan :

Tabel. 3 Kriteria CRI

CRI	Kriteria
0	Jika dalam menjawab soal 100% ditebak
1	Jika dalam menjawab soal presentase unsur tebakan antara 76 – 99 %
2	Jika dalam menjawab soal presentase unsur tebakan antara 50 – 74 %
3	Jika dalam menjawab soal presentase unsur tebakan antara 26 - 49 %
4	Jika dalam menjawab soal presentase unsur tebakan antara 1 - 24 %
5	Jika dalam menjawab soal presentase unsur tebakan antara 0 %

Prinsip Cartainy of Response Index :

1. Mengukur tingkat kepastian atau kepercataan pada setiap jawaban siswa
2. Membedakan antara siswa yang mengalami kesalahan konsep dalam memahami suatu konsep dengan siswayangtidakmengetahuikonsep
3. Didasarkan pada suatu skala dan dibedakan bersamaan dengan jawaban suatu soal yang telah di isi oleh siswa
4. Siswa memberikan penilian erhadap dirinya sinri akan keyakinan yang dimilikinya dengan menjawab soal.

Kelebihan dan kelemahan Cartainy of Response Index

a. Kelebihan
   1. Dapat membedakan antara siswa yang mengalami miskon-sepsi dan tidak tahu konsep. Dengan teridentifikasinya seorang siswa mengalami miskonsepsi atau tidak tahu konsep maka dapat ditentukan dengan mudah langkah untuk mengatasinya.
   2. Tidak terlalu sulit dalam proses persiapan dan pelaksanaanya
   3. Mudah dan cepat dalam penga-nalisisnya
   4. Mudah diterapkan di kelas rendah karena siswa tinggal memilih jawaban yang telah disediakan
   5. Diharappkan dengan adanya metode ini guru akan lebh mudah menerapakan konsep tersebut.
b. Kelemahan
   1. Ketidak jujuran siswa dalam menjawab pertanyaan yang berpengaruh terhadap penga-nalisisan.
   2. Terjadinya kesalahan dalam pengisian CRI
   3. Penganaslisisan hasil CRI akan mengalami kesulitan jika belum

mengetahui cara perhitungan CRI.

4. Metode ini tidak sesuai diterapkan dikelas tinggi karena tidak dapat mengembangkan pengetahuan.
5. Metode ini hanya digunakan untuk pembelajaran yang memerlukan satu kepastian jawaban. Tidak sesuai untuk pelajaran yang membutuhkan banyak alternative jawaban. (Ulfah, 2012)

(Yuniarti)

Sumber Referensi

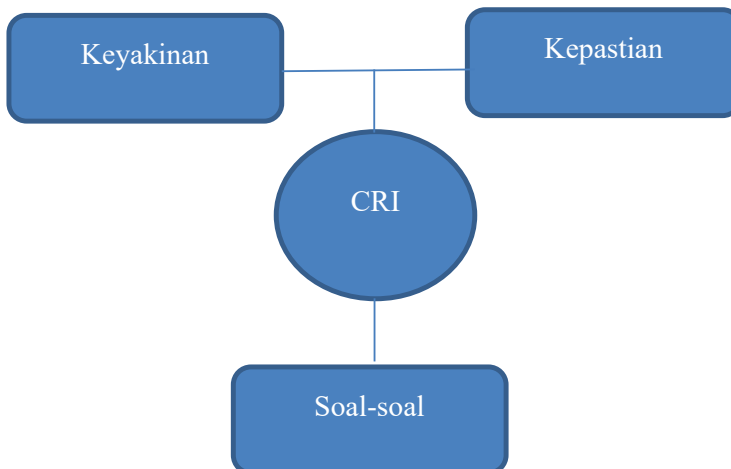
Best, R. J. (2012). *Market-Based Management*. Person Education.

Hasan, S. D., Bagayoko, D., dan Kelley, E. L. . (1999). Misconceptions and The Certainty of Response Index (CRI). In *Phys. Educe* (hal. 34,).

Ramadhan, Y. dll. . (2020). Analsis of studenst Misconception Using Certainly Of Response Index (CRI) In The Periodic System Of Elements Concept. *Jurnal Kimia dan Pendidikan. Edu Chemia, Vol.5 No.2*.

Tayubi, Y. R. (2005). Identifikasi Miskonsepsi pada konsep-konsep Fisika Menggunakan Certainty of Response Index (CRI). *Mimbar Pendidikan, 3*(XXIV).

Ulfah, S. (2012). *Certainy Of Response Index (CRI): Miskonsepsi Siswa SMP Pada Materi Pecahan* (Nomor ISBN : 978-602 – 61599 – 6 – 0). Unversitas Muhammadiyah Semarang.

Infografis

CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING

Contextual Teaching and Learning merupakan sebuah model pembelajaran yang menghubungkan antara konten pelajaran dengan situasi kehidupan nyata peserta didik dan mendorong untuk mengaitkan antara pengetahuan dengan pengalaman yang diperolehnya di sekolah dengan kehidupannya. Jadi proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran yaitu mengaitkan setiap materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik (Primayana et al., 2019). *Contextual Teaching and Learning* menurut Elaine B. Johnson adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan sebuah makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari yang dijumpai oleh peserta didik (Rusman, 2016). *Contextual Teaching and Learning* merupakan sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para peserta didik untuk melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari yang dialami oleh mereka baik dalam konteks keadaan pribadi, sosial dan budaya mereka (Hosnan, 2014).

Contextual Teaching and Learning merupakan sebuah model pembelajaran yang menghubungkan antara konten pelajaran dengan situasi kehidupan nyata peserta didik dan mendorong untuk mengaitkan antara pengetahuan dengan pengalaman yang diperolehnya di sekolah dengan kehidupannya.

Sementara itu, (Howey R, Keneth, 2001) mendefinisikan *Contextual Teaching and Learning* sebagai: *"Contextual teaching is teaching that enables learning in which student apply their academic understanding and abilities in a variety of in-and out of school context to solve simulated or real world problems, both alone and with others"* (*Contextual Teaching and Learning)* merupakan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses belajar dimana peserta didik menggunakan pemahaman dan kemampuan akademiknya dalam berbagai konteks dalam dan luar sekolah untuk memecahkan masalah yang bersifat simulatif ataupun nyata, baik sendiri-sendiri maupun bersama-sama (Idrus Hasibuan, 2014). Jadi Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* adalah konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik serta membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Contextual Teaching and Learning merupakan model pembelajaran yang mangaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik. *Contextual Teaching and Learning* (Model Pembelajaran Kontekstual) memiliki lima elemen yang harus diperhatikan, yaitu *Activating Knowledge, Acquiring Knowledge, Understanding Knowledge, Applying Knowledge, Reflecting Knowledge* (Hosnan, 2014). Menurut Johnson B. Elaine delapan komponen *Contextual Teaching And Learning* (Model Pembelajaran Kontekstual), yaitu *Making Meaning Connection, Doing Significant Work, Self-Regulated Learning, Collaborating, Critical and Creative Thinking, Nurturing the Individual, Reaching High Standards,* dan *Using Autentic Assemen* (Rusman, 2016). *Contextual Teaching and Learning* memiliki tujuh prinsip yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran, yaitu

1. Kontruktivisme, merupakan proses menyusun atau membangun pengetahuan baru dalam struktur kognitif peserta didik yang didasarkan pada pengalaman yang sudah dimilikinya. Pada prinsip kontruktivisme dimana pengetahuan yang berasal dari luar kemudian dikontruksi dari dalam diri seseorang sedikit demi sedikit dan hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Kontruktivisme ini dijadikan landasan berpikir dalam *Contextual Teaching and Learning.* Pengetahuan itu bukan hanya serangkaian konsep, fakta, dan kaidah yang telah siap untuk dipraktikkan, tetapi manusia harus mengkonstruksikannya terlebih dahulu pengetahuan itu dan memberikan makna melalui pengalaman nyata (Hosnan, 2014).

2. Menemukan, merupakan proses pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis, dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini pada *Contextual Teaching and Learning* yaitu menemukan, hal ini karena keterampilan, pengetahuan dan kemampuan yang didapatkan oleh seseorang merupahan hasil menemukan sendiri bukan dari menghafalkan konsep dan mengingat fakta-fakta (Rusman, 2016). Tahap-tahap yang dapat dilakukan oleh seorang guru pada prinsip menemukan yaitu merumuskan masalah, mengamati dan melakukan observasi, dan menganalisis serta menyajikan hasil dalam tulisan, laporan, gambar, tabel, bagan dan karya lainnya, kemudian mengomunikasikan hasil karya kepada orang lain.
3. Bertanya, dapat dipandang sebagai refleksi dari keinginan setiap individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berpikir(Rusman, 2016). Menurut Mulyasa ada enam keterampilan bertanya dalam kegiatan pembelajaran yaitu pertanyaan yang jelas dan singkat, memberi acuan, memusatkan perhatian, memberi giliran dan menyebarkan pertanyaan, pemberian kesempatan berpikir, dan pemberian tuntunan. Guru dalam pembelajaran kontekstual memancing peserta didik agar dapat menemukan sendiri informasi dan guru membimbing serta mengarahkan peserta didik untuk menemukan setiap materi yang dipelajarinya (Mulyasa, 2009)
4. Masyarakat Belajar, Masyarakat belajar yang dimaksud disini yaitu membiasakan peserta didik untuk melakukan kerja sama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman-teman belajarnya. Pengetahuan dan pemahaman anak banyak dibentuk oleh komunikasi dengan orang lain. Konsep masyarakat belajar dalam *Contextual Teaching and Learning* adalah hasil pembelajaran yang diperoleh melalui kerja sama dengan orang lain, teman, antar kelompok, sumber lain, dan bukan hanya guru (Hosnan, 2014).
5. Pemodelan, Pemodelan adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru dan dilihat secara langsung oleh setiap peserta didik. Pemodelan dalam proses pembelajaran yaitu menayangkan sebuah video kepada peserta didik, menunjukkan hasil karya, mengoperasikan sebuah hal yang berkaitan dengan sesuatu yang baik agar dapat ditiru oleh peserta didik.
6. Refleksi, merupakan proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari dengan cara mengurutkan kembali kejadian-kejadian atau

peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya. Pada setiap akhir proses *Contextual Teaching and Learning* guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merenung atau mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya (Hosnan, 2014). Peserta didik pada prinsip ini mereka diberi kesempatan untuk menimbang, menghayati, mencerna dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri.

7. Penilaian Nyata, merupakan prinsip yang paling akhir pada *Contextual Teaching and Learning.* Penilaian nyata adalah proses pengumpulan berbagai data dan informasi yang bisa memberikan gambaran atau petunjuk terhadap pengalaman hasil belajar peserta didik.

Contextual Teaching and Learning lebih menekankan pada skenario pembelajarannya yaitu kegiatan tahap demi tahap yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berikut ini yang harus disiapkan terlebih dahulu yaitu menentukan kompetensi dasar, materi pokok, dan indikator pencapaian hasil belajar, merumuskan dengan jelas tujuan umum pembelajarannya, uraikan secara terperinci media dan sumber pembelajaran yang akan digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang diharapkan, merumuskan skenario tahap demi tahap kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan peserta didik dalam melakukan proses pembelajarannya, merumuskan dan melakukan penilaian sesuai dengan kemampuan sebenarnya yang dimiliki oleh peserta didik baik pada saat berlangsungnya (proses) maupun setelah peserta didik tersebut selesai belajar (Rusman, 2016).

Dengan adanya model pembelajaran *Contextual teaching and Learning* proses pembelajaran akan lebih menarik dan akan dirasakan sangat dibutuhkan oleh setiap peserta didik karena apa yang dipelajari juga dirasakan langsung manfaatnya. *Contextual teaching and Learning* membantu guru dalam mengaitkan materi mata pelajaran dengan kejadian di dunia nyata dan memotivasi peserta didik untuk mengaitkan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

(Urip Meilina Kurniawati)

Sumber Referensi

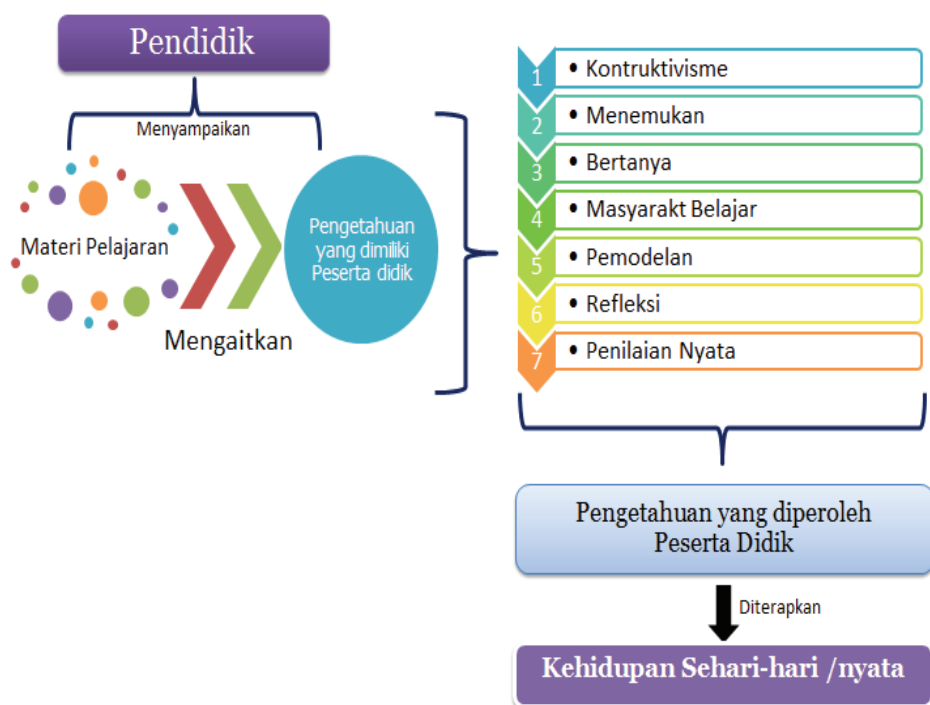
Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.

Idrus Hasibuan, M. (2014). *Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL), Pembelajaran Sejarah. II*(01), 1–12. https://doi.org/10.35542/osf.io/8qy5f

Mulyasa, E. (2009). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep Karakter dan Implementasi*. Rosdakarya.

Primayana, K. H., Lasmawan, W., & Adnyana, P. B. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Minat Outdoor Pada Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ipa Indonesia*, *9*(2), 72–79. http://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/index

Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pres.

Infografis*

CYBERGOGI

Definisi Cybergogi

Cyber adalah media elektronik yang digunakan untuk keperluan komunikasi secara online menggunakan jaringan internet dan berhubungan melalui dunia maya. Lebih lanjut cybergogi adalah metode Pendidikan di era globalisasi melalui pemberdayaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang tidak terbatas ruang, waktu, negara maupun budaya(Daud, Teck, Ghani, & Ramli, 2019). Lebih lanjut Cybergogi adalah proses pengajaran dimana guru mengarahkan siswanya untuk belajar secara online menggunakan program dan materi yang dikembangkan oleh ribuan penyedia yang tersedia di internet(Yusuf & Yusuf, 2018). Ini adalah label deskriptif untuk strategi untuk menciptakan aktivitas pembelajaran online yang terlibat.

Cybergogi adalah suatu bentuk kegiatan pembelajaran dengan bentuk lingkungan belajar yang berbasis online dan secara virtual dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran lingkup kognitif, emosional dan sosial peserta didik (Wang & Kang, 2006). Cybergogi juga memfasilitasi pembelajaran melalui komunitas dengan mengaktifkan peserta dalam membangun diskusi, menyampaikan ide, bernegosiasi dan mencari solusi dengan komunitas (Bilfaqih & Qomarudin, 2015). Selain itu, cybergogi menciptakan kesempatan untuk memperbesar pendekatan formatif diri, dengan meningkatkan potensi lingkungan, pendidikan mandiri praktis telah diperkuat, mendorong suatu batasan yang tepat dari paradigma pendidikan lainnya (Michaela Muresan & Gogu, 2013). Pelaksanaan pendidikan dengan Cybergogi secara bersamaan, integrasi dan campur tangan pandangan spesifik yang muncul dari teori dan pendekatan yang berbeda mengarah pada pendidikan penuh.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa cybergogy adalah suatu bentuk model pendidikan di era digitalisasi bebasis online dan virtual dengan tujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam lingkup pembelajaran kognitis, sosial dan emosional sehingga peserta didik dapat mendapatkan informasi, materi pembelajaran serta dpat melaksanakan pembelajaran secara online maupun virtual.

cybergogy adalah suatu bentuk model pendidikan di era digitalisasi bebasis online dan virtual dengan tujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam lingkup pembelajaran kognitis, sosial dan emosional sehingga peserta didik dapat mendapatkan informasi, materi pembelajaran serta dpat melaksanakan pembelajaran secara online maupun virtual.

Model Cybergogy Dari Pembelajaran

Model Cybergogi ini akhir-akhir ini secara intensif digunakan oleh para guru yang paham tentang penggunaan platform komputasi yang tersedia secara online. Model cybergogy mengintegrasikan proses kognitif, emosional, dan sosial dari pembelajaran online yang terlibat (Wang & Kang, 2006). Model Cybergogi dalam proses belajar mengajar mengarahkan peserta didik bahwa pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kondisi masing-masing dalam mengakses komputer dan internet, ketersediaan materi pelajaran yang sangat lengkap dan heterogen di internet dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik. Dengan teknologi era 4.0 layanan komunikasi belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa telah difasilitasi menggunakan e-learning, strategi pembelajaran kolaboratif dapat difasilitasi dengan video dan audio sharing atau blogging, web, media whatsApp, Zoom, Google Classroom, Elearning juga memfasilitasi peserta didik dalam komunikasi kerjasama tim untuk menyusun proyek bersama.

Model Cybergogi dalam pembelajaran berfokus pada peserta didik untuk belajar dengan memfasilitasi dan memungkinkan secara teknologi berpusat pada peserta didik, yang sebagian besar merupakan pembelajaran otonom dan kolaboratif dalam lingkungan virtual. Cybergogy menggambarkan strategi untuk pengalaman belajar baru, berdasarkan keterlibatan aktif seseorang dalam proses pembelajaran, menjadi komponen dari

paradigma formatif diri (Mihaela Muresan, 2014).

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model cybergogi dari pembelajaran bertujuan untuk menguatkan dan mendorong peserta didik untuk menggunakan teknologi komputer, smartphone, platform, maupun aplikasi pembelajaran online dalam mendapatkan materi pembelajaran, melaksanakan pembelajran, mendapatkan informasi, mengerjakan tugas, dan mendapatkan referensi-referensi lainnya.

Faktor Pendukung Pembelajaran Cybergogi

Cybergogi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dalam pelaksanaanya, akan tetapi ada banyak faktor yang dapat mendukung pembelajaran cybergogi. Pembelajaran dengan konsep Cybergogi memiliki 3 faktor pendukung utama yaitu faktor kognitif, emosional dan sosial. Secara rinci berikut faktor pendukung dalam pembelajaran dengan konsep cybergogi(Wang & Kang, 2006):

1. Faktor kognitif

faktor yang membagun pengetahuan seorang individu dengan menggali pembelajaran yang telah dilakukan peserta didik di masa lampau dan mengaitkan dengan pembelajaran yang akan dipelajari serta mengharuskan peserta didik aktif dengan gaya belajarnya sehingga pencapain pembelajaran dapat dihasilkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. konstruksi pengetahuan memiliki tiga tahap utama: akuisisi informasi, transformasi informasi, dan konstruksi pengetahuan. Dalam tahap perolehan informasi, peserta didik meninjau struktur pengetahuan mereka sendiri, yang pada gilirannya merangsang minat mereka untuk menemukan informasi yang berguna dan dalam mengeksplorasi serta mengubah rangsangan eksternal.

Tahap transformasi informasi, peserta didik memilih informasi yang sesuai, mengatur dan mengintegrasikannya dengan pengetahuan yang ada, dan merencanakan kegiatan tertentu. Tujuan akhir adalah tahap konstruksi pengetahuan, di mana produk-produk konstruksi pengetahuan direalisasikan. Ilmu yang dikonstruksikan bukanlah jenis ilmu yang merupakan hasil hafalan, melainkan jenis yang bisa diterapkan dalam keadaan baru, digunakan untuk memecahkan masalah, dan digunakan dalam hubungan dengan elemen lain dalam konteks. Terdapat empat hal yang ada dalam faktor kognitif, yaitu : Pengalaman belajar sebelumnya, Tujuan pencapaian, Kegiatan belajar (tugas dan penilaian) dan gaya belajar(Wang & Kang, 2006).

2. **Faktor emosional**

Faktor emosi adalah paktor pendukung dalam pembelajaran menggunakan konsep cybergogi yang mana apabila emosi baik maka pembelajaran akan berdampak baik. Emosi dimiliki oleh setiap manusia dan bentuk emosi bermacam-macam dari senang sampai sedih. Adapun macam-macam emosi yaitu amarah, kesedihan, rasa takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel, dan malu (Goleman, 1995). Pada hakikatnya hal yang perlu diperhatikan dalam faktor emosional ialah keselarasan antara emosi dan cara mengekspresikan. Faktor emosional memiliki empat faktor yang terdiri dari : kesadaran diri, kesadaran masyarakat, perasaan tentang suasana belajar, perasaan tentang proses pembelajaran

3. **Faktor sosial :** Faktor sosial adalah faktor yang berkaitan dengan hubungan atau interaksi diri sendiri terhadap interaksi dengan orang lain karena faktor domain sosial ini sangat luas dan sangat mempengaruhi pelajar. Faktor sosial memiliki faktor yaitu diantaranya: Personal Attributes, Konteks sosial budaya, Komunitas online, Komunikasi.

Agar pembelajaran dengan konsep cybergogi menjadi efektif, faktor kognitif, emosi, dan sosial harus bekerja sama. Agar pengalaman belajar online berhasil, peserta didik harus memiliki pengetahuan sebelumnya yang memadai, termotivasi untuk belajar, dan terlibat secara positif dalam proses pembelajaran. Selain itu, mereka juga harus nyaman dengan lingkungan belajar dan merasakan rasa kebersamaan dan komitmen sosial yang kuat.

Implementasi Cybergogi

Cybergogi memberikan manfaat pembelajaran yang diberikan oleh teknologi untuk hasil belajar yang lebih baik. Pendekatan *cybergogy* saat ini telah dilakukan di beberapa negara dan ke depan akan lebih meluas lagi. Pendidikan *cybergogy* diharapkan memenuhi Pendidikan 4.0, yang menciptakan lingkungan belajar *virtual* yang berpusat pada peserta didik, otonom dan kolaboratif. Implementasi cybergogi dapat dilakukan dengan memanfaat teknologi yang terus berkembang dan canggih. Revolusi teknologi komputer yang semakin canggih dengan ukuran semakin kecil namun memiliki kapasitas dan kecepatan yang semakin besar, fungsinya semakin meluas seiring dengan berkembangnya temuan-temuan kreatif perangkat lunaknya (*software*) akan menyebabkan terjadinya revolusi dalam belajar(Hardianto, 2008).

Teknologi dan informasi yang dimanfaatkan secara maksimal

akan menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Implementasi Pembelajaran cybergogi atau pembelajaran virtual berbasis teknologi infomasi dan komunikasi dapat dilakukan melalui video konferensi, aplikasi belajar, media sosial maupun dengan memanfaatkan jejaring sosial seperti Instagram, Facebook, Youtube dan sejenisnya. Secara khusus penggunaan dan implementasi pembelajaran dengan konsep cybergogi dapat digunakan dengan tiga kelompok teknologi(Septianisha, Anggraeni, Hilda, Azhar, & Ulya, 2021), yaitu:

1. Video konferensi: adalah bentuk teknologi yang dapat digunakan untuk komunikasi dua orang atau lebih dengan dukungan suara, gambar, dan *room chat* yang terhubung melaui konektivitas internet. Video konferensi terdiri dari Zoom Cloud Meeting, Google Meet dan banyak lagi.
2. Ruang belajar: adalah bentuk teknologi yang meyediakan tempat atau wadah yang digunakan untuk proses terjadinya belajar mengajar yang dapat menunjang proses pembelajaran agar berjalan dengan baik. Beberapa aplikasi ruang belajar yaitu terdiri dari Google Classroom, Moodle dan berbagai aplikasi E-learning.
3. Media sosial: adalah media berbasis online dimana para penggunanya dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan mendapatkan informasi pada dunia virtual. Berbagai aplikasi media sosial yang umum dikenal masyarakat yaitu Instagram, Whatsapp, Facebook, dan YouTube.
4. Penggabungan video konferensi dengan ruang belajar: penggunaan teknologi video konferensi dengan ruang belajar secara bersamaan sangat efektif dan bermanfaat pada saat ujian. Melalui penggabungan video konferensi dengan ruang belajar dapat memudahkan pendidik untuk mengawasi peserta didik ketika pelaksanaan ujian berlangsung. Penggabungan video konferensi yang dilakukan bisa berupa penggabungan aplikasi Zoom Cloud Meeting dengan Google Classroom.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan cybergogi dilaksanakan menggunakan banyak bentuk teknologi yang dapat dipilih bahkan dapat digabungkan sehingga bisa memunculkan pembelajaran yang lebih efektif.

(Dini Anggraeni)

Sumber Referensi

Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. nur. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish.

Daud, W. A. A. W., Teck, W. K., Ghani, M. T. A., & Ramli, S. (2019). The Needs Analysis of Developing Mobile Learning Application for Cybergogical Teaching and Learning of Arabic Language Proficiency. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, *9*(8). Retrieved from http://hrmars.com/index.php/pages/detail/IJARBSS

Goleman, D. (1995). *Emotional Inteligence*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Hardianto, D. (2008). Pemanfaatan Software Komputer untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi (EQ) Anak. *Jurnal Makalah Ilmiah Pembelajaran*, *2*. Retrieved from https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/articel/view/7131/6154

Muresan, Michaela, & Gogu, E. (2013). E-Learning Challenges And Provius. *SciencesDirectProcedia Sosial And Behavioral Siences*, *92*, 600–605. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.08.724

Muresan, Mihaela. (2014). Using Cybergogy and Andragogy Paradigms in Lifelong Learning. *ScienceDirect Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *116*, 4722–4726. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1015

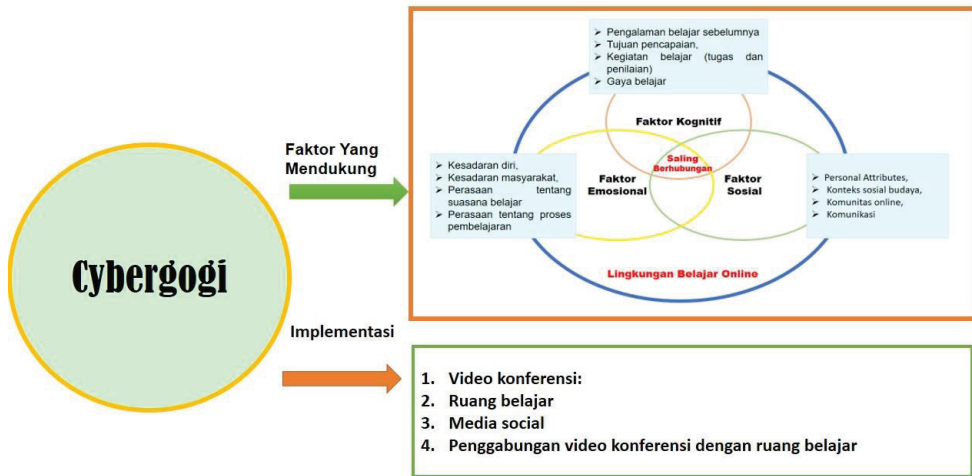
Septianisha, N. I., Anggraeni, K. D., Hilda, N. R., Azhar, M. S., & Ulya, V. H. (2021). Cybergogy : Konsep dan Implementasi dalam Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 153–164. Pekalongan: unikal. Retrieved from https://proceding.unical.ac.id/index.php/sandika/articel/download/554/422

Wang, M., & Kang, M. (2006). *Cybergogy For Engaged Learning: A Framework For Creating Learner Engagement Through Information And Communication Technology*. Korea: Springer, Dordrecht. Retrieved from http://page-one.spinger.com/pdf/preview/10.1007/1-4020-3669-8_11

Yusuf, Q., & Yusuf, Y. Q. (2018). Digital Culture And Digitagogy : Life Of A Digital Culturalist And A Digitagogist. *Proceedings of the International Conference on the Roles of Parents in Shaping Children's Characters (ICECED)*, 7–14. Banda Aceh: ICECED. Retrieved from http://jurnal.unsyiah.ac.id/ICECED/articel/view/13647/10326

Infografis

Cybergogi Dalam Pembelajaran

20

CYCLE LEARNING

Proses pendidikan dilalui dari sebuah tahapan yang disebut dengan belajar. Mayer mengemukakan bahwa belajar adalah ketika terjadinya stimulus dan respon, bertambahnya ilmu pengetahuan, serta terjadinya proses konstruksi pengetahuan (Gasong, 2018). Proses belajar setidaknya terdiri dari tiga komponen pokok, yaitu (1) adanya pengajar atau yang disebut guru, (2) adanya pembelajar yang disebut murid, (3) dan adanya bahan ajar yang disusun dalam bentuk rencana proses pembelajaran. Seorang guru dianggap menjadi pemegang tanggung jawab atas keberhasilan dalam proses pembelajaran. Untuk itu, supaya memperoleh sebuah proses pembelajaran yang efesien dan capaian belajar yang efektif, ketiga unsur tersebut harus disambung tangankan dengan sebuah model belajar yang tepat.

Model belajar merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana proses pembelajaran yang telah disusun(Aswan, 2016). Model belajar adalah salah satu dari bagian faktor eksternal yang dapat mempengaruhi berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Oleh karena itu, untuk memperoleh capaian belajar yang maksimal perlu adanya kreativitas seorang guru untuk memilih dan memilah suatu model belajar yang tepat. Model *Cycle Learning*adalah salah satu model belajar *recommended* bagi guru untuk dapat mendorong motivasi belajar siswa dalam mencapai target belajar.

1. Pengertian Cycle Learning

Secara bahasa, *Cyle Learning* di ambil dari bahasa Inggris yang artinya; *Cycle* adalah siklus yang artinya putaran waktu yang di dalamnya terdapat kejadian yang berulang ulang secara tetap dan teratur. Lerning adalah belajar, yaitu sebuah proses pembentukan suatu ilmu pengetahuan yang didalamnya terdapat stimulasi dan respon. Apabila disatukan,

artinya siklus belajar adalah suatu kegiatan yang memiliki tahapan tertata rapi dengan tujuan untuk membentuk suatu ilmu pengetahuan. Namun, hal tersebut adalah pengertian perkata dari suatu bahasa, dan Cycle Learning yang dimaksud disini adalah suatu model pendekatan dalam proses pembelajaran.

Menurut para tokoh, seperti Fajaroh yang dikutip oleh Maswatun mengatakan bahwa *Learning Cicle* adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berperan aktif dan dapat menumbuhkan motivasi belajar, sehingga memperoleh capaian pembelajaran yang dituju (Nasution & Hasibuan, 2020). Sedangkan menurut Wena model pembelajaran *Cycle Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan pendekatan konstruktivisme, yang merupakan keterlibatan individu dalam menyusun atau pengetahuan baru dalam konstruktur kognitif siswa, sehingga pembelajaran lebih berpusat pada siswa. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa *Cycle Learning* adalah sebuah model pembelajaran yang peran utama dipegang oleh anak didik, proses pembentukan ilmu pengetahuan dilalui dengan usaha yang bertahap oleh peserta didik itu sendiri.

Cycle Learning adalah sebuah model pembelajaran yang peran utama dipegang oleh anak didik, proses pembentukan ilmu pengetahuan dilalui dengan usaha yang bertahap oleh peserta didik itu sendiri.

2. Perkembangan Model Pembelajaran *Learnign Cycle*

Model *Cycle Learning* telah melalui 3 fase yang dua diantaranya adalah tahap pembaharuan. Pada mulanya, tahun 1967 model *Cycle Learning* terdiri atas tiga tahapan pembelajaran. Adapun prosedur pelaksanaan pembelajaran meneggunakan model *Cycle Learning*, yaitu(Marek, 2008):

a. *Eksploration*, merupakan tahap penggalian ilmu pengetahuan awal atau suatu konsep pengetahuan dengan memberikan ruang pada siswa untuk berpikir telebih dahulu- ,dengan tujuan untuk memperoleh pengalaman secara langsung dalam menyelidikan sebuah penomena (yang berkaitan dengan materi pe-mebelajaran). Pada tahap ini anak

belajar melalui aksi dan reaksi dalam situasi baru.

b. *Introduction*, merupakan tahap pengenalan suatu konsep pengetahuan melalui penomena yang diselidiki dengan mendorong siswa untuk membangun sebuah gagasan melalui interaksi dengansatu sama lain, guru, dan teks bacaan.

c. *Aplication*, merupakan tahap pengaplikasian konsep dengan mendorong siswa untuk melakukan ataupun menggunakan ide atau gagasan tersebut dalam mengatasi suatu masalah.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan, model ini mengalami inovasi. Pada tahun 1989 dengan memperluas menjadilima tahapanpembelajaran yang dikenal sebagai *Cycle Learning*5E. Model pembelajaran *Cycle Learning*5E berproses melalui tahapan engage, Explore, Explain, Elaborate, and Evaluate.(Brown & Abell, 2007). Berikut penjelasan dari prosedur model *Cycle Learning*:

a. *Engage*, yaitu tahap pembangkitan minat siswa dengan memberikan pertanyaan yang bersifat faktual dalam kehidupan sehari-hari (sesuai dengan materi pembelajaran). Dengan demikian, siswa akan memberi respon yang kemudian respon tersebut akan dijadikan sebagai pijakan oleh guru sebagai tahap pengenalan dari pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan dibahas.

b. *Explore*, pada tahap ini dilakukan pembentukan kelompok diskusi untuk bekerja sama mencari, mengamati, menguji, dan mencatat ide atau gagasan yang diperoleh dari diskusi tersebut. Tujuan dari tahap ini adalah untuk saling mengecek kemampuan awal antar siswa, apakah gagasan atau ide yang diberikan pada tahapan sebelumnya adalah benar atau masih salah.

c. *Eplain*, pada tahapan ini guru dituntut untuk mendorong siswa agar mau dan mampu menjelaskan ide atau gagasan yang telah ditemukan pada tahap sebelumnya, secara faktual, kritis terhadap kelompok lain, dan saling memberi respon.

d. *Elaborate*, pada tahap ini siswa diberi pengalaman baru untuk pengaplikasikan atau menghubungkan ide/gagasan yang telah diperoleh dari hasil diskusi sebelumnya dengan konsep ilmu pengetahuan lainna, baik itu yang sudah dipelajari maupun yang belum dipelajari.

e. *Evaluate*, pada tahap ini guru mengamati tingkat kemampuan dan pemahaman siswa dalam menerapkan pada konsep baru. Siswa saling melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan terbuka

dan menggunakan observasi, bukti, dan penjelasan.

Pada tahun 2003, Eisenkraf kemudian mengembangkan model pembelajaran ini menjadi *Cycle Learning* 7E. Adapun prosedur pelaksanaan pembelajaran dengan model *Cycle Learning* 7E adalah sebagai berikut(Sritresna, 2017):

a. *Elicit*, yaitu memunculkan pengetahuan awal siswa. Tahap ini guru menggali *background*pengetahuan siswa untuk mengetahui sampai dimana pengetahuan siswa tentang materi pembelajaran yang akan dilakukan. Guru memberikan berbagai pertanyaan dasar yang berhubungan dengan materi pelajaran untuk merangsang pengetahuan awal dan menimbulkan rasa penasaran siswaterhadap pelajaran yang akan dialakukan.
b. *Engagement*, yaitu melibatkan siswa dengan berbagai sumber baik itu pengetahuan ataupun yang dimiliki teman sekelas, membaca buku, maupun ide yang diberikan guru. Pada tahapan ini, siswa/i dipersilahkan untuk berdiskusi dan mengembangkan rasa keingin tahuan siswa.
c. *Exploration*, yaitu membawa siswa untuk memperoleh pengetahuan dengan melakukan pengalaman langsung yang berhubungan dengan materi pelajaran. Pada tahap ini, siswa diperkenankan untuk mengamati, bertanya, dan dan menyelidiki tentang konsep ilmu pengetahuan menggunakan fasilitas yang tersedia.
d. *Explanation*, yaitu ajakan terhadap penjelasan dari ide atau gagasan yang diperoleh dari tahapan *eksploration*. Guru mendorong siswa untuk menjelaskan konsep dan defenisi yang telah diamati.
e. *Elaboration*, yaitu membawa siswa untuk menerapkan simbol-simbol, defenisi, konsep, dan keterampilan pada permasalah yang berkaitan dengan contoh pelajaran yang telah dipelajari.
f. *Evaluation*, yaitu tahap penilaian baik itu secara formal maupun informal. Pada tahap ini, guru berupaya secara terus menerus mengobservasi, dan mengevaluasi tingkat pengetahuan dan kemampuan siswa. Guru akan memperoleh sejauh mana tingkat perkembangan pengetahuan awal siswa setelah dilalui proses *engagement* sampai tahap *elaboration*.
g. *Extend*, yaitu memperluas konsep ilmu yang telah diperoleh dengan mencari hubungannya dengan konsep ilmu lain, baik yang sudah maupun telah dipelajari.

Walaupun mengalami beberapa tahapan perkembangan melalui inovasi, pada dasarnya model *Cycle Learning* berpegang pada satu prinsip yaitu ke-

terlibatan anak dalam proses berpikir ketika sedang maupun setelah pembelajaran berlangsung. Dari penejalasan di atas dapat diperoleh bahwa dalam model pembelajaran *Cycle Learning*, setiap siswa mempunyai kewajiban untuk berkonstribusi, mengeluarkan ide seluas-luasnya dan berperan aktif selama proses pembelajaran. Sedangkan guru memiliki tanggung jawab untuk menguasai materi pembelajaran sehingga mampu mengimbangi ide dan pengetahuan yang dimiliki siswa.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Cycle Learning*

Dari penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa ada beberapa alasan penting mengapa harus menggunakan metode belajar *Cycle Learning*. Diantaranya adalah:

a. Keterlibatan siswa yang urgen dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
b. Setiap tahapan yang dilakukan dalam prosedur pembelajaran Learnign Cycle dapat mengembangkan sikap ilmiah siswa.
c. Pembelajaran menjadi lebih terarah dan bermakna.

Dibalik kelebihannya, ada kekurang yang harus diketahui untuk mencegah kesalahan dalam penggunaan model belajar *Cycle Learning*, berikut penjelasannya:

a. Mengharuskan profesionalitas seorang guru. Penguasaan materi dan prosedur pembelajaran menjadi penentu efektivitas dan efisiensi pembelajaran dalam memperoleh capaian belajar.
b. Keberlangsungan pembelajaran menuntu kesungguhan dan kreativitas guru.
c. Membutuhkan pengelolaan kelas secara maksimal, terencana, dan terorganisir.
d. Membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih.

(Nur Sa'adah)

Sumber Referensi

Aswan. (2016). *Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Brown, L. P., & Abell, K. S. (2007). Perspektives; Examining the *Cycle Learning*. *Research and Tips to Support Science Education*.

Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

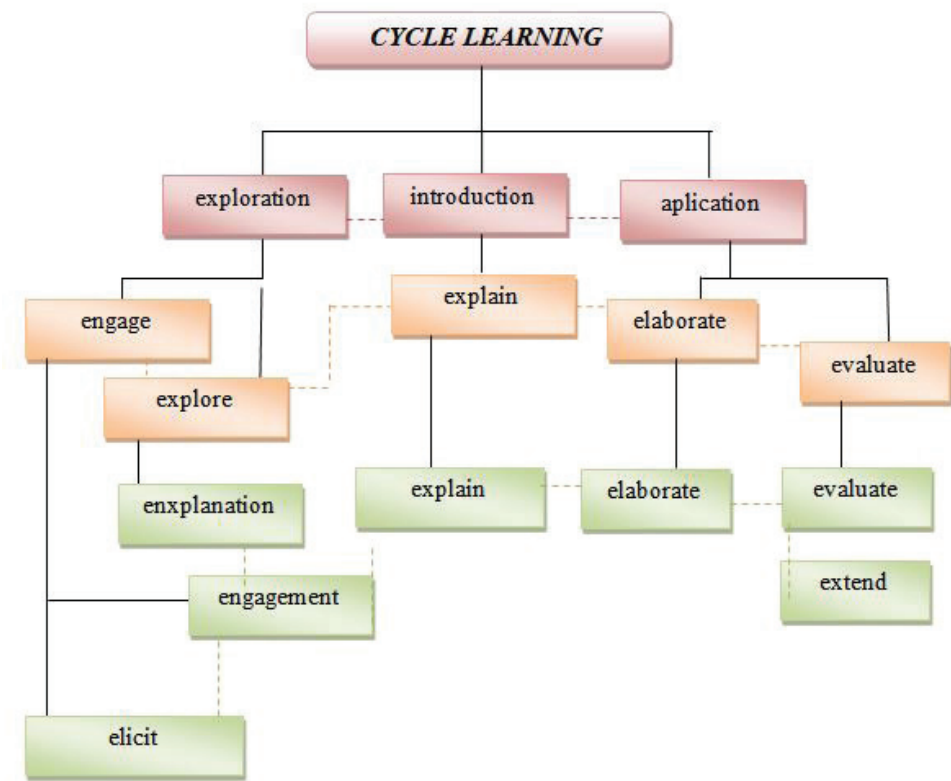
Marek, A. E. (2008). Why the *Cycle Learning*? *Journal Of Elementary Scuence Education, 20*(3).

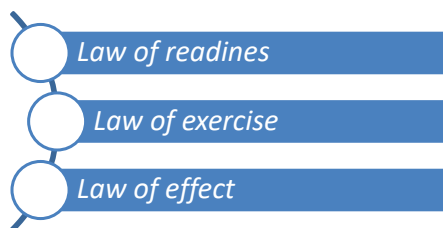
Nasution, M. D., & Hasibuan, E. T. S. (2020). The Influence of Cycle Learning Models on Mathematics Learning Motivation in Private

Vocational School Students Harapan Mekar Medan Marelan T.P 2017/2018. *IJEMS*, *1*, 1–10.

Sritresna, T. (2017). Enhancing Mathematical Communication Skill and Self-Confidence Students Through Cycle 7E Learning Model. *Mosharafa*, *6*.

Infografis

Perkembangan Model Pembelajaran *Cycle Learning*

PEMBELAJARAN METODE DARING

Pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata “ajar” yang artinya petunjuk agar diketahui orang dan diikuti, sedangkan pembelajaran merupakan proses, cara, perbuatan menjadikan orang (Yunus, 2018). Pada awalnya, perspektif pembelajaran memiliki perspektik behavioristif. Thorndike menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan *trial and error* yang menghasilkan belajar *connectionism*. Selain itu, Thorndike menjelaskan tiga prinsip dalam pembelajaran (Abdurakhman & Rusli, 2017) sebagai berikut.

Gambar 1. Prinsip Dasar Belajar menurut Thorndike

Gambar 1 menggambarkan bahwa terdapat tiga prinsip, pertama, prinsip kesiapan. Prinsip ini menjelaskan apabila peserta didik memiliki kesiapan dalam melakukan kegiatan belajar dan memiliki respon yang memuaskan, dapat dikatakan belajar tersebut berhasil. Kedua, prinsip latihan, di mana apabila peserta didik mengulangi latihan, seperti mengerjakan latihan soal dan memperbanyak latihan soal, maka dapat dikatakan belajar tersebut berhasil, karena peserta didik berhasil menyerap kembali dan menerapkan materi yang disampaikan guru. Ketiga, prinsip efek, prinsip ini merupakan dampak dari belajar. Apabila peserta didik berhasil mendapatkan hasil yang diinginkan, akan memicu semangat belajar peserta didik tersebut. Sebaliknya, apabila peserta didik gagal dalam mendapatkan hasil yang diinginkan, kemungkinan peserta didik mengalami penurunan motivasi belajar (Abdurakhman & Rusli, 2017).

Berbagai persepsi mengenai pembelajaran, seperti pembelajaran merupakan teori kognitif. Perspektif ini dibangun oleh guru untuk bertujuan meningkatkan kreativitas berpikir peseerta didik dalam mengonstruksi pengetahuan baru. Pada Kurikulum 2013, memunculkan pelaksanaan pembelajaran saintifik yang mengacu pada desain kurikulum yang berpusat pada peserta didik (Saharuddin & Mutiani, 2020). Perspektif lain mengenai pembelajaran yaitu teori interaksional,, di mana mendeskripsikan pembelajaran sebagai proses timbal balik antar peserta didik, guru, sumber belajar, dan lingkungan belajar (Saharuddin & Mutiani, 2020). Pembelajaran yang membosankan berpengaruh pada minat belajar peserta didik dan hasil belajar yang diperolehnya (Mukhlis, 2012).

Penggunaan teknologi *online* dalam pendidikan dapat mengambil berbagai bentuk dan mengasumsikan banyak hal yang berbeda peran dalam pengaturan pendidikan. Harmon dan Jones menjelaskan lima tingkat penggunaan Web pada sekolah, perguruan tinggi, dan pelatihan perusahaan, diantaranya informasional, tambahan, penting, komunal, dan imersif. Setiap level mewakili jumlah relatif terkait *online* konten kursus dan tingkat ketergantungan pada situs web kursus untuk menyampaikan instruksi. Di lain pengaturan, penggunaan Web dan materi *online* biasanya meluas dari saat *online* pembelajaran melengkapi pengaturan pengajaran, melalui berbagai contoh yang digunakan dengan cara untuk pembelajaran ke bentuk yang lebih kontemporer dimana totalitas pembelajaran adalah melalui akses online. Penggunaan pembelajaran online sebagai bentuk utama dari penyampaian kursus (Oliver & Herrington, 2001).

Saat ini, di Indonesia sedang gencar-gencarnya melakukan pembelajaran daring. Pembelajaran daring dapat dikatakan sebagai pembelajaran dalam jaringan secara *online*. Pembelajaran daring tidak hanya berkaitan dengan internet, tetapi juga mengenai *Learning Management Systems* (LMS) sebagai komponen penting *e-learning*. Selain itu, pembelajaran daring dapat memperluas aspek pembelajaran. Alasannya, akses yang dimiliki peserta didik lebih baik daripada diskusi tatap muka yang terbatas oleh waktu dan ruang (N, Bayu, Rani, & S, 2019). Melania mengungkapkan bahwa model pembelajaran daring dapat diterima oleh peserta didik dengan alasan model pembelajaran daring lebih fleksibel, praktis, dan hemat tenaga (Napsawati, 2020).

Pembelajaran daring tidak hanya berkaitan dengan internet, tetapi juga mengenai *Learning Management Systems* (LMS) sebagai komponen penting *e-learning*

Selain manfaat, terdapat kekurangan dalam pembelajaran daring, diantaranya seperti kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial. Kelemahan lainnya mengenai proses pembelajaran cenderung kearah pelatihan daripada pendidikan. Kekurangan selanjutnya mengenai berubahnya peran guru dan yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan teknologi. Kemudian, peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung tidak berhasil. Selanjutnya, Tidak semua tempat dan tidak semua peserta didik memiliki fasilitas internet yang mendukung dan mendukung. Terakhir, kurangnya penguasaan komputer dan kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik bahkan antar-peserta didik itu sendiri (Napsawati, 2020). Penelitian tersebut didukung dengan hasil penelitian lainnya mengenai dampak negatif pembelajaran daring, seperti terhambatnya efektivitas pembelajaran, adanya keterbatasan penguasaan teknologi informasi oleh guru maupun peserta didik, peserta didik merasa dirugikan pada proses penilaian (Sari, Tusyantari, & Suswandari, 2021).

terdapat kekurangan dalam pembelajaran daring, diantaranya seperti kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial. Kelemahan lainnya mengenai proses pembelajaran cenderung kearah pelatihan daripada Pendidikan

Untuk mengurangi kelemahan dalam pembelajaran daring, peran guru disini sangat penting. Salah satu yang dapat dilakukan dengan membuat materi ajar secara menarik mungkin dengan media yang tak terbatas. Menurut LPMP Jawa Timur, untuk mendukung tercapainya pembelajaran daring. Para guru menggunakan berbagai platform yang ditunjukkan pada infografis.

Infografis tersebut menunjukkan bahwa hasil survei yang dilakukan oleh Wahsun diketahui penggunaan platform sistem belajar *online* terbanyak oleh guru adalah melalui aplikasi WhatsApp Group

(390 orang: 28,14%). Selanjutnya adalah platform Rumah Belajar (288 orang: 20,78%), Google Suit For Education (269 orang: 19,41%), Microsoft Office 365 (89 orang: 6,42%), Ruang Guru (71 orang: 5,12%), Edmodo (66 orang: 4,76%), Belajar Online Sekolah.mu (46 orang: 3,32%), Kelas Pintar (29 orang: 2,09%), Moodle (26 orang: 1,88%), Quipper School (20 orang: 1,44%), Quizizz (14 orang: 1,01%). Platform lainnya yaitu *learning management system* yang dikembangkan sendiri oleh sekolah, *Zoom Cloud Meeting, That Quiz, Schoology, Kahoot*, *Zenius, Candy CBT, Cisco Webex Meeting, Classdojo, Kejar.id, Padlet, Quick Edu, Start Meeting, Talk Fusion* sebanyak 39 orang (2,81%), dan yang belum menggunakan sistem belajar *online* sebanyak 39 orang (2,81%) (Wahsun, 2020). Sehingga, dapat dikatakan, salah satu platform yang sering digunakan yaitu WhatsApp. Hal ini dijabarkan karena kebijakan pemerintah untuk belajar dirumah yang sangat mendesak dan ketidakmampuan guru dalam menggunakan platform yang lain (Wahsun, 2020).

Setelah diketahui dampak maupun upayanya, dengan demikian, diharapkannya pembelajaran daring dapat membuat peserta didik nyaman dan menggunakan seoptimal mungkin. Hubungan mutualisme antara guru, sekolah, dan orang tua perlu dipupuk supaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sehingga, tidak ada kendala lagi mengenai pembelajaran daring.

(Tri Ulfa)

Sumber Referensi

Abdurakhman, O., & Rusli, R. K. (2017). *Teori belajar dan pembelajaran*.

Mukhlis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, *IV*(20), 63–76.

N, S. A., Bayu, Rani, & S, M. (2019). Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar Ipa. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, *1*(2), 30–38. https://doi.org/10.37680/scaffolding.v1i2.117

Napsawati, N. (2020). Analisis Situasi Pembelajaran Ipa Fisika Dengan Metode Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *Karst : JURNAL PENDIDIKAN FISIKA DAN TERAPANNYA*, *3*(1), 96–102. https://doi.org/10.46918/karst.v3i1.546

Oliver, R., & Herrington, J. (2001). Edith Cowan University. In *The Grants Register 2021*. Australia: Centre for Research in Information Technology and Communications, Edith Cowan University. https://doi.org/10.1057/978-1-349-95988-4_335

Saharuddin, & Mutiani. (2020). *Strategi Pembelajaran IPS : Konsep dan Aplikasi* (B. Subiyakto & E. W. Abbas, eds.). Banjarmasin: FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

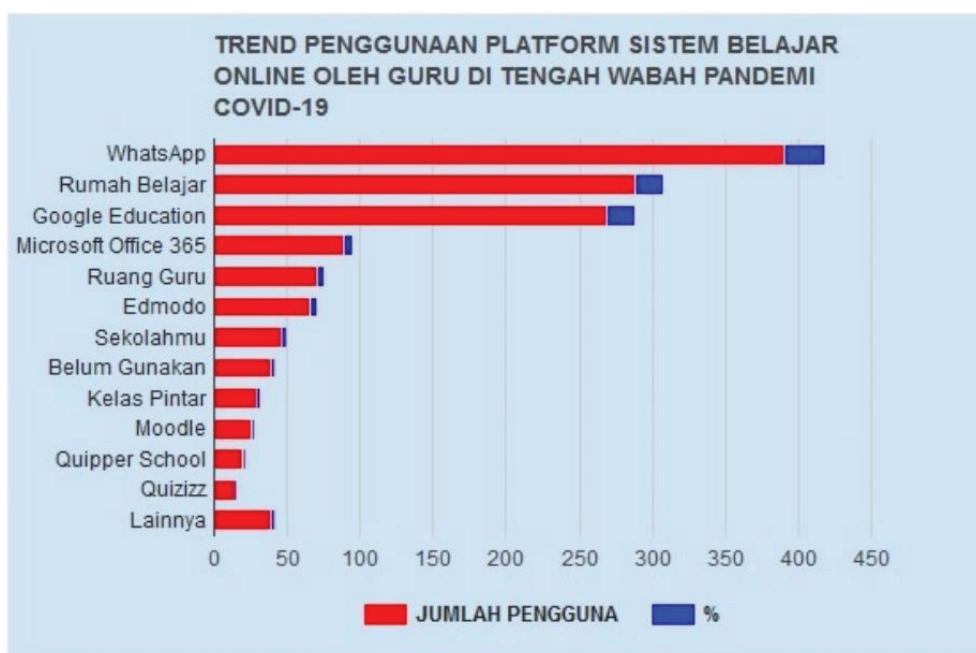
Sari, P. R., Tusyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama COVID-19.

Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, *2*(1), 9–15.

Wahsun. (2020, April). ***Whatsapp paling diminati untuk pembelajaran online***. Retrieved from https://lpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/

Yunus, R. (2018). Teori belajar sibernetik dan implementasinya dalam pelaksanaan diklat. *Journal of Education Science*, *4*(2), 32–41. Retrieved from https://doi.org/10.3314/jes.v4i2.290

Infografis

Infografis Penggunaan Platform untuk Pembelajaran oleh Guru

Sumber (Wahsun, 2020)

DEMONSTRATION METHOD

Pengertian

Demonstrasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai peragaan, petunjuk mengenai cara memakai mesin-mesin atau perkakas-perkakas baru. Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana berjalannya suatu proses pembentukan tertentu kepada peserta didik (Hardini & Puspitasari, 2015).

Metode demonstrai merupakan metode pembelajaran yang dilakukan untuk memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik perihal materi yang diajarkan. Muhibbin Syah memberi pengertian metode demonstrasi sebagai metode dalam mengajar dengan menggunakan peragaan baik berupa barang, peristiwa, aturan dan urutan melakukan kegiatan tertentu, dilakukan secara langsung ataupun menggunakan media pengajaran yang relevan dengan bahasan atau materi yang tengah disajikan (Syah, 2003). Rohendi (dalam Budiyanto, 2016) menambahkan, metode ini digunakan dengan harapan penggunaan alat peraga dan media visualisasi dapat membantu siswa lebih paham materi yang tengah dijelaskan atau diajarkan.

Metode demonstrai merupakan metode pembelajaran yang dilakukan untuk memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik perihal materi yang diajarkan.

Syaiful menilai (dalam Said & Budimanjaya, 2017) demonstrasi bukan sekedar sebuah metode, lebih dari itu demonstrasi merupakan strategi

pembelajaran dengan menunjukan siswa proses suatu peristiwa bisa terjadi atau terbentuknya suatu benda dengan melakukan peragaan dengan tingkah laku. Hal ini dicontohkan agar materi dapat diketahui dan dipahami oleh siswa secara nyata ataupun sekedar tiruannya. Menurutnya demonstrasi merupakan pembelajaran yang mengondisikan dan menuntut siswa terlibat langsung dalam proses pertunjukan suatu peristiwa.

Melihat beberapa pengertian di atas, kita dapat melihat bahwa metode demonstrasi, selain menuntut kecakapan seorang guru dalam memperagakan atau mencontohkan materi tertentu dalam pembelajaran, siswa juga diharapkan mampu mengondisikan diri untuk mengamati materi secara komprehensif hingga mampu memperagakan kembali hasil pengamatan mereka atas sebuah materi dengan sebaik mungkin. Sehingga terjadinya sinergitas antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik sangat diharapkan dalam metode ini bisa berjalan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang baik dan optimalnya hasil pembelajaran yang dicapai.

Dalam mengajarkan materi yang menekankan peningkatan keterampilan, metode demonstrasi dianggap sangat efektif digunakan. Metode ini juga dapat digunakan untuk menggambarkan prosedur atau langkah demi langkah, dan tindakan tertentu. Misalnya prosedur mengerjakan sesuatu, membandingkan metode yang satu dengan lainnya, atau melihat maupun meneliti kebenaran sesuatu. Metode ini dapat membantu siswa mendapat jawaban atas beberapa pertanyaan misalnya tentang bagaimana cara kerja sesuatu, bagaimana prosedur mengerjakan sesuatu, bagaimana cara menata sesuatu, dan seterusnya (Helmiati, 2012). Contohnya jika guru ingin mengajarkan tata cara atau gerakan-gerakan dalam salat, maka guru terlebih dahulu dapat memperagakan dihadapan para siswa gerakan-gerakan dalam shalat mulai dari takbir hingga salamnya, kemudian dilanjutkan oleh siswa akan memperagakan hasil pengamatan mereka atas contoh yang telah diperagakan oleh guru.

Sebelum memperagakan metode demonstrasi guru dituntut selain menyiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam kegiatan demonstrasi juga harus menguasai terlebih dahulu materi sebelum diperagakan dihadapan siswa. Jika itu berkaitan dengan eksperimen, maka guru diwajibkan untuk terlebih dahulu melakukan eksperimen tersendiri untuk menghindari kesalahan dan kegagalan dalam proses demonstrasi.

Berdasarkan tujuannya, ada dua macam demonstrasi yang bisa diperagakan oleh guru, yaitu:

1. Demonstrasi Proses

   Demonstrasi dengan cara guru memperagakan konsep atau keterampilan tertentu yang digunakan agar dipahami langkah demi langkahnya sehingga siswa dapat mengamati secara langsung melalui peragaan tersebut.

2. Demonstrasi Hasil

   Demonstrasi untuk memperagakan hasil dari demonstrasi proses. Setelah guru selesai mendemonstrasikan, biasanya siswa sudah dapat mempraktikkan sendiri (Mariyaningsih & Hidayati, 2018).

Dari dua hal diatas, kita melihat bahwa dalam penggunaan metode demonstrasi seorang guru terlebih dahulu akan memperagakan, sebagai contoh untuk diamati oleh siswa. Selanjutnya, setelah siswa mengamati diharapkan mampu mempraktikkan kembali sesuai hasil pengamatan mereka.

Langkah-Langkah

J.J Hasibuan dan Mujiono (dalam Imron, 2016) menerangkan secara komprehensif langkah yang perlu dipahami dan dilakukan oleh guru dalam melakukan demonstrasi, dimulai dari perencanaan dan pelaksanaan uji coba oleh guru lalu diikuti oleh peserta didik kemudian ditutup dengan melakukan evaluasi. adapun langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan secara jelas target kecakapan atau keterampilan yang diharapkan dicapai oleh peserta didiksetelahmelakukandemonstrasi.
2. Mempertimbangkan dengan matang, wajar atau tidaknya metode yang dipergunakan, dan memastikan metode tersebut merupakan metode terefektif yang bisa digunakan untuk mencapai tujuan yang dirumuskan.
3. Kuantitas peserta didik yang mengikuti memungkinkan proses demonstrasi bisa diamati dengan jelas oleh setiap siswa.
4. Mempertimbangkan jumlah waktu yang diperlukan, cukupkah waktu yang tersedia digunakan oleh peserta didik untuk bertanya ataupun berkomentar selama dan setelah demonstrasi.
5. Selama berlangsungnya proses demonstrasi, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah:
   a. Peserta didik dapat mendengar dengan jelas keterangan-keterangan yang terdapat dalam demonstrasi.
   b. Sebelum memulai demonstrasi peserta didik telah disarankan untuk membuat catatan-catatan untuk hal-hal urgen.

6. Merumuskan rencana yang digunakan dalam menilai kemajuan peserta didik. Seperti, perlunya mengadakan diskusi setelah melakukan demonstrasi atau dengan menyuruh setiap peserta didik untuk mencoba melakukan secara mandiri kegiatan demonstrasi.

Sumber: https://ctle.telkomuniversity.ac.id/docs/teachin-resources_art_metode-demonstrasi-dan-drill-cara-seru-untuk-meningkatkan-kreativitas-mahasiswa/

Faktor-faktor

Menurut Daryanto (dalam Imron, 2016) beberapa faktor yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pelaksanakan metode demonstrasi adalah:

1. Setelah mengamati proses demonstrasi peserta didik diberi kesempatan mengulangi kegiatan demonstrasi dengan dibantu oleh penyaji.
2. Peserta yang sudah paham membantu peserta lain yang belum paham mengulangi demonstrasi.
3. Memberikan kepada semua peserta kesempatan untuk berlatih demonstrasi sendiri.

4. Mengevaluasi pelaksanaan dan hasil demonstrasi bersama peserta.
5. Jika diperlukan, guru dapat mengulangi semua langkah demonstrasi.
6. Memberi tugas pada peserta (berupa laporan atau yang lainnya).

Manfaat Penerapan Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi ini cocok untuk setiap siswa di semua tingkatan mulai dari siswa usia dini (PAUD/TK), tingkat dasar (SD), tingkat menengah pertama (SMP) dan tingkat menengah atas (SMA) karena sifatnya yang praktis, yaitu berupa gambaran langsung dengan peragaan dari guru atau menggunakan media tertentu. Selain itu metode ini juga cocok untuk mengajarkan keterampilan, mempermudah mengajarkan suatu proses dan mengajarkan gerakan-gerakan. Karena dengan metode demonstrasi ini siswa dapat mengamati segala hal yang terlibat dalam suatu proses secara langsung, siswa diharapkan bisa mengembangkan kemampuannya dan bisa mengambil kesimpulan-kesimpulan atas hal-hal yang telah diamati (Mariyaningsih & Hidayati, 2018).

Diantara beberapa manfaat diterapkannya metode demonstrasi dalam pembalajaran adalah:

1. Dapat memusatkan perhatian siswa dengan peragaan.
2. Proses pembelajaran diarahkan pada materi utama.
3. Dengan peragaan langsung dihadapan siswa, diharapkan bisa memberikan pengalaman dan kesan belajaryangmelekatdanbermakna.
4. Pada siswa usia dini, diharapakn dapat membantu meningkatkan daya pikir. Terutama kemampuan mengingat, mengenal, fokus dan evaluatif.
5. Dapat memberikan ilustrasi dalam menjelaskan materi ajaran serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk memprediksi atas sesuatu yang terjadi, bagaimana proses terjadinya suatu kejadian dan apa kemungkinan yang akan terjadi selanjutnya (Mariyaningsih & Hidayati, 2018).

Kelebihan dan Kekurangan

1. Kelebihan Metode Demonstrasi
    a. Membantu memahamkan peserta didik jalannya suatu proses pembelajaran secara jelas.
    b. Memudahkan menjelaskan berbagai jenis materi tertentu, disebabkan terbatasnya penjelasan dengan bahasa. Hal dapat dengan sendirinya dapat mengurangi pembalajaran

dengan metode hafalan yang memberatkan peserta didik.

   c. Jika terjadi kesalahan-kesalahan dari hasil metode secara ceramah,dapat diperbaiki dengan pengamatan dan contoh konkret, menggunakan objek sebenarnya (Sulaiman, 2017).

2. Kekurangan Metode Demonstrasi
   a. Terkadang peserta didik sukar melihat benda yang sedang diperagakan secara jelas.
   b. Tidak semua materi ajar /benda dapat digunakan sebagai bahan demonstrasi.
   c. Sukarnya dimengerti bila materi yang didemonstrasikan kurang dikuasai oleh pendidik (Sulaiman, 2017).

Sehingga dalam pelaksanaan metode demonstrasi ini agar berjalan dengan baik dan bisa mencapai standar yang diharapkan, penting bagi pendidik untuk terlebih dahulu menguasai materi yang akan didemonstrasikan. Kemudian memastikan tempat dilaksanakannya kegiatan demonstrasi kondusif dan memungkinkan bagi setiap siswa bisa memperhatikan dan mengikuti jalannya proses demonstrasi dengan baik.

(Muhammad Yusuf)

Sumber Referensi

Budiyanto, M. A. K. (2016). *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang: UMM Press.

Hardini, I., & Puspitasari, D. (2015). *Strategi PembelajaranTerpadu*.Yogyakarta:Familia.

Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja.

Imron, A. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Mengguanakan Metode Demonstrasi Pada Bidang Studi Al-Qur'an Hadist MI. *Magistra*. Retrieved from https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/MAGISTRA/article/view/1985

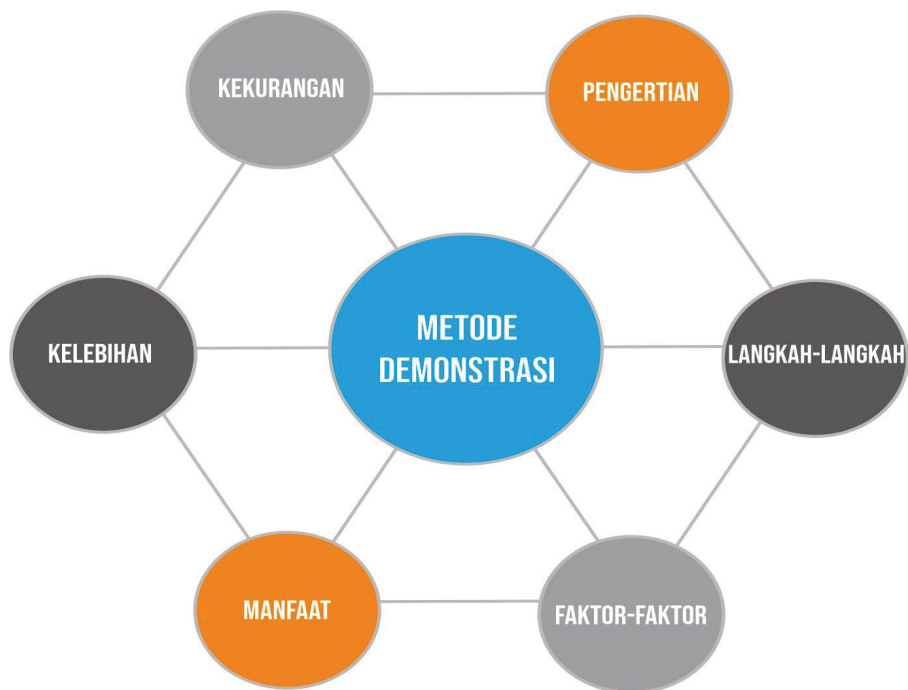
Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa*. Surakarta: Kekata.

Said, A., & Budimanjaya, A. (2017). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Kencana.

Sulaiman. (2017). *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Banda Aceh: PeNA.

Syah, M. (2003). *Psikologi Pendidikan Baru Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya.

Infografis

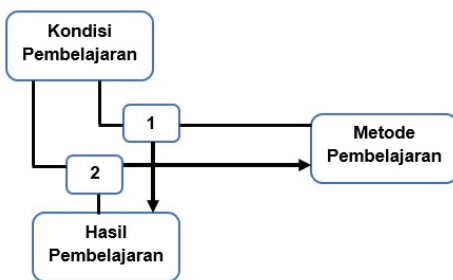
KEKURANGAN
PENGERTIAN
KELEBIHAN
METODE DEMONSTRASI
LANGKAH-LANGKAH
MANFAAT
FAKTOR-FAKTOR

TEORI BELAJAR DESKRIPTIF DAN PERSPEKTIF

A. Teori Belajar Deskriptif dan Perspektif

Belajar dapat diartikan sebagai proses suatu perubahan tingkah laku yang akan menjadikan siswa bisa memperoleh pengetahuan yang aktif sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal (Pane, 2017:52). Teori belajar merupakan Deskriptif yang merujuk pada tujuan utama dalam proses belajar. Pengertian Teori Deskriptif merupakan suatu pembelajaran terencana maupun tersusun yang memberikan dampak positif atau membantu dalam mendorong giat dalam belajar siswa, sehingga siswa mampu memahami materi dan dapat membantu dalam meningkatkan nilai siswa. Pendidik dapat memandu dalam meningkatkan nilai siswa dengan cara menyampaikan suatu materi yang belum di pahami oleh siswa, sehingga guru harus mempunyai strategi pembelajaran yang baik dan bisa diterima oleh siswa.

Teori pembelajaran deskriptif cenderung kepada hasil kinerja siswa yang diperoleh dari proses belajar. Sedangkan proses belajar membutuhkan waktu yang cukup lama demi untuk memperoleh tujuan belajar yang baik dan sempurna oleh karenanya teori belajar Deskriptif tidak bisa berdiri sendiri jika tidak adanya teori belajar yang mendukung, jadi teori pendukungnya yaitu teori Preskriptif. Sebab teori Preskriptif ini merupakan teori pembelajaran yang mengkrucut pada tujuan dengan menerapkan suatu metode yang akan dicapainya (Marzuenda, 2020:106-121).

Teori pembelajaran deskriptif cenderung kepada hasil kinerja siswa yang diperoleh dari proses belajar.

Teori belajar menjuru kearah pada variabel-variabel yang berhubungan dengan hasil belajar, dan bagaimana siswa dalam belajar. Kemudian teori pembelajaran mengarah pada bagaimana siswa dapat berperan aktif dan berpengaruh secara positif bagi orang lain, sehingga seseorang bisa menerima belajar dengan mudah dan dapat dipahami. Berikut ini merupakan Diagram hubungan antara varaibel-variabel pembelajaran.

Gambar 1. Diagram Variabel-Variabel Pembelajaran

Teori belajar deskriptif Menurut Reigelutth (Dalam Dengneg, 1990) menyatakan bahwa untuk memberikan hasil yang akan dicapai *(goal free)* maksudnya adalah untuk memberikan sebuah hasil sebagai efektifitas dari interaksi dari sebuah metode dan kondisi pengajaran. Kemudian untuk mencapai sebuah tujuan yang baik *(goal oriented)* dimaksudkan adalah untuk mencapai sebuah tujuan dari metode pembelajaran yang secara optimal digunakan untuk memperoleh hasil yang baik, metode ini disebut dengan teori perspektif.

Maka kedua teori tersebut menggambarkan sebab pengembangan variabel teori belajar yang deskriptif secara teori belajar yang baik, dan diiringi dengan teori perspektif dengan sebuah metode yang optimal untuk mencapai sebuah tujuan yang baik. Sedangkan dalam pengembangan teori belajar secara perspektif variabel yang diamati merupakan variabel hasil belajar yaitu dari hasil interaksi antara metode dan kondisi. Jadi, prinsip-prinsip dan teori-teori pembelajaran secara deskriptif menempatkan variabel kondisi dan metode pembelajaran sebagai *givens* dan hasil pembelajaran ditempatkan pada variabel yang diamati atau hasil pembelajaran yang nyata *(actual outcomes)* (Muhammad Mustofa, 2017:73-75).

Maka kedua teori tersebut menggambarkan sebab pengembangan variabel teori belajar yang deskriptif secara teori belajar yang baik, dan diiringi dengan teori perspektif dengan sebuah metode yang optimal untuk mencapai sebuah tujuan yang baik.

Oleh Karena itu dapat disimpulakn bahwa Teori pembelajaran perspektif merupakan teori pendukung dari teori deskriptif yang mempunyai peran aktif dalam dunia pendidikan. Dalam pembelajaran kedua teori tersebut berjalan bersama tidak bisa terpisahkan antara satu dengan lainnya (berkaitan anatar variabel), sehingga saling kolaborasi, saling menguatkan dan saling keterkaitan. Setiap teori pembelajaran mempunyai fungsi dan tujuannya masing-masing.

B. Kelebihan dan Kekurangan Teori Belajar Deskriptif Dan Perspektif

Setiap teori mempunyai suatu kelebihan dan kekurangan. Teori belajar dan pembelajaran yang disampaikan kepada siswa memiliki kelebihan dan kekurangan. Dalam teori Deskriptif terdapat suatu kelebihan dan kekurangan yaitu dijelaskan pada tabel sebagai berikut (Thobroni, 2015:45).

Tabel 1: Kelebihan dan Kekurangan Deskriptif

Kelebihan Teori Deskriptif	Kekurangan Teori Deskriptif
terletak pada tujuan belajar yang jelas, ukuran dan dapat dipercaya sehingga siswa lebih memahami suatu materi yang disampaikan.	kurangnya memperhatikan suatu kebutuhan siswa secara psikologis dalam memahami dan mendalami suatu materi
Guru memberikan motivasi kepada siswa ketika dalam proses belajar,	kemampuan siswa dalam memahami materi berbeda-beda, ada siswa yang memiliki daya tangkap yang tinggi dan ada pula siswa yang memiliki daya tangkap rendah dalam memahami suatu materi
memberikan pengajaran yang baik, sehingga teori deskriptif ini dalam proses belajar lebih tersusun atau terkonsep, sehingga siswa lebih dipermudah dalam memahami sebuah materi yang disampaiakan guru.	
Mendorong siswa untuk mencari sumber daya pengetahuan secara mandiri serta mengoptimalkan daya ingat secara maksimal.	

Tabel 2: Kelebihan dan Kekurangan dalam teori perspektif

Kelebihan Teori Perspektif	Kekurangan Teori Perspektif
Memiliki pembelajaran yang terarah dan tujuan pembelajaran yang jelas.	Menerapkan metode yang cukup lama, hal ini disebabkan karena cukup lamanya menetukan metode pembelajaran yang efektif digunakan atau diterapkan kepada siswa.
Guru sering memberian motivasi belajar yang banyak ketika proses pembelajaran, sehingga di sini siswa dalam proses pembelajaran tidak hanya menerapkan sebuah materi tetapi siswa selalu didorong semangat untuk belajar.	
Secara optimal guru memberikan pengajaran yang baik sehingga pengajaran yang disampaikan oleh guru bisa diterima siswa dengan maksimal.	

Teori Belajar dan Pembelajaran terkait Teori Belajar Deskriptif Dan Perspektif

Seperti teori pada umumnya suatu Teori tidak bisa berdiri sendiri jika tidak ada teori pendukung, seperti halnya teori belajar deskriptif. Teori deskriptif mempunyai keterkaitan dengan teori perspektif. Walaupun kedua teori itu saling keterkaitan tapi tidak sama (Budiningsih, 2015: 72-75). Seperti halnya digambarkan dalam tabel tersebut:

Tabel 3 Keterhubungan antar teori

Teori deskriptif	: Kondisi	+ Metode	= Hasil
Teori Perspektif	: Hasil	+ Kondisi	= Metode

Jadi kedua teori tersebut memberikan gambaran bahwa diantara kedua teori sangat berkaitan, untuk membedakan diantara kedua teori ini dapat di jelaskan melalui contoh sebagai berikut:

Teori Deskriptif	Teori Perspektif
Meningkatkan mutu dalam Isi suatu materi pelajaran yang akan diajarkan siswa (kondisi), diaplikasikan menggunakan suatu metode pengajaran (motode) dari situ maka diperoleh suatu hasil belajar yang baik dan akuran (Hasil).	Memperoleh suatu pengajaran yang baik dan akan menghasilkan belajar yang baik (Hasil), Meningkatkan mutu suatu isi materi pelajaran (Kondisi) kemudian diaplikasikan menggunakan model pembelajaran yang baik (model).

Teori Deskriptif	Teori Perspektif
Agar pengetahuan siswa baik maka perlu diajarkan suatu pengajaran yang imbang, dan bisa diterima oleh siswa dengan mudah.	Jika dalam suatu pembelajaran memiliki kualitas yang baik, maka diperoleh dari materi belajar yang baik, kemudian materi tersebut bisa mengkaitkan atau mengkolaborasikan antara kerangka isi materi yang diajarkan dengan realita kehidupan siswa.
Jika merangkum materi yang diperoleh dari buku teks, maka isi dalam buku teks tersebut memenuhi kriteria yang baik dan bisa dipahami oleh siswa.	Tingkatan isi materi teks dalam buku yang baik bisa dibaca secara mudah dan bisa diterima dari kalangan siswa.

C. Perbedaan Teori Belajar Deskriptif dan Teori Prespektif

1. Teori Belajar Deskriptif
   a. Mengutamakan hasil belajar siswa sebagai variabel yang menghubungkan antara hasil dan teori belajar.
   b. Mengkaitkan antara psikologi anak dengan proses kegiatan belajar.
   c. Materi yang disampaikan kepada siswa harus tertata atau terkonsep sehingga siswa mudah memahahinya.
   d. Pengaturan sistem yang diajarkan mudah dan dapat dipahami siswa.
   e. Teori belajar yang diajarkan siswa sesuai dengan kemampuannya.
2. Teori Belajar Perspektif
   a. Mengaplikasikan sebuah metode pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan.
   b. Mengkaitkan antara psikologi anak dengan proses kegiatan pembelajaran.
   c. Selalu Memberi motivasi terhadap siswa dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat termotivasi sehingga giat dalam belajar.
   d. Memiliki sistem dan tujuan pembelajaran yang mudah ditangkap oleh siswa.

(Khasbi Ainun Najib)

Sumber Referensi

Budiningsih, A. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.

Marzuenda. (2020). TEORI BELAJAR DESKRIPTIF DAN TEORI PEMBELAJARAN PRESKRIPTIF Marzuenda. *Jurnal Kreatifitas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, *9*(106–121), 106–121.

Muhammad Mustofa, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan

Praktik Pembelajaran dalam Pembelajaran Nasional. *Interdisciplinary Journal Ff Linguistics; Universitas Of Kashmir, Srinagar, J&K, INDIA, 190006.* https://doi.org/https://doi.org/103945/ajcn.116.138594.1

Pane, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, *3*(2), 333–352.

Thobroni. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Ar Ruzz Media.

Infografis

DIRECT LEARNING

Definisi Direct Learning

Direct Learning terdiri dari dua kata yaitu *Direct* dalam bahasa inggris memiliki arti langsung dan *Learning* memiliki arti pembelajaran, sehingga apabila digabungkan maka *Direct Learning* adalah pembelajaran langsung. Lebih lanjut teori pembelajaran langsung *(Direct Learning)* telah dikembangkan di bawah prinsip-prinsip pendekatan ekologi. Pendekatan pembelajaran langsung (*Direct Learning)* mempertimbangkan dua tingkat analisis: yang satu mengamati dan bertindak dan yang satu belajar (bertujuan untuk teori yang konsisten juga dengan tingkat analisis realisme ekologis (Jacobs & Michaels, 2002). Proses yang diimplikasikan dengan mengamati, bertindak, dan belajar dipahami sebagai beberapa proses berkelanjutan dan bersamaan yang terjadi pada skala waktu yang berbeda.

teori pembelajaran langsung *(Direct Learning)* telah dikembangkan di bawah prinsip-prinsip pendekatan ekologi.

Krusial di antara prinsip-prinsip tersebut, dan memunculkan nama pembelajaran langsung, adalah klaim dari pendekatan ekologi tradisional yang mempersepsikan pembelajaran menyiratkan perubahan dalam sistem organisme-lingkungan dan kopling persepsi-tindakannya bertindak adalah proses langsung atau berbasis informasi dari pada proses inferensial. Secara analogi, pembelajaran langsung mengklaim bahwa pembelajaran itu berbasis informasi. Seperti halnya pendekatan ekologi tradisional pada tingkat mengamati dan

bertindak, itu Pendekatan pembelajaran langsung menganggap pembelajaran langsung sebagai doktrin metodologis. Ini berarti bahwa, pembelajaran langsung bertujuan untuk membuktikan atau menyangkal klaim tersebut, pendekatan tersebut mengambil doktrin metodologis sebagai titik awalnya dan menanyakan apa lagi yang harus benar jika doktrin itu benar.

Meringkas prinsip utama teori *Direct Learning*, kemudian, diklaim bahwa pembelajaran langsung mempersepsikan dan bertindak adalah proses berbasis informasi

yang cepat yang menyebabkan interaksi dinamis antara peserta didik dan lingkungannya. Dalam interaksi ini, cara agen memandang dan bertindak pada saat tertentu memiliki konsekuensi yang dapat diamati. Informasi yang mendorong proses pembelajaran yang lebih lambat diklaim ada dalam struktur tingkat tinggi yang kaya seiring waktu dari konsekuensi yang dapat diamati ini.

Proses Pembelajaran Langsung (*Direct Learning)*

Dalam kerangka pembelajaran langsung, tingkat pembelajaran mencakup setidaknya tiga proses: pendidikan niat, pendidikan perhatian, dan kalibrasi.

1. Berkenaan dengan proses pertama, pendidikan niat, seseorang harus menyadari bahwa banyak tindakan mungkin dalam situasi tertentu. Untuk memberikan contoh kebutuhan konsep niat dalam teori pembelajaran langsung, perhatikan bahwa mengasumsikan niat tertentu sangat diperlukan untuk mengevaluasi kegunaan variabel informasional. Variabel yang menentukan properti yang ingin dilihat atau ditindak lanjuti oleh agen berguna sedangkan variabel yang tidak terkait dengan properti itu, meskipun mereka mungkin menentukan properti lain, tidak. Bukti empiris menunjukkan bahwa, dengan praktik, individu lulus dari penggunaan variabel yang kurang berguna ke penggunaan variabel yang lebih berguna(Jacobs & Michaels, 2001). Proses bertahap dari konvergensi menuju informasi spesifik, bahkan jika niat agen diasumsikan tetap konstan, dikenal sebagai pendidikan perhatian (Gibson, 1979).
2. Sebelumnya, telah dikemukakan bahwa salah satu fungsi niat adalah untuk mengatur sistem motor persepsi atau persepsi untuk mendeteksi variabel informasional tertentu (Jacobs & Michaels, 2007). Namun, seiring waktu, variabel tertentu yang pendeteksiannya terkait dengan maksud tertentu

mungkin berubah; artinya, niat yang sama mungkin akan memerlukan deteksi variabel lain. Proses datang untuk memperhatikan variabel yang lebih berguna disebut sebagai pendidikan perhatian (Gibson, 1979). Jadi, bahkan jika niat tidak berubah, seseorang mengharapkan bahwa, dengan pengalaman, pengamat datang untuk memperhatikan variabel yang lebih berguna. Perhatian dididik secara optimal jika penginderaan mendeteksi variabel yang menentukan properti yang ingin mereka lihat. Bukti untuk pendidikan perhatian telah diperoleh dengan studi pembelajaran yang menyajikan pengamat dan aktor dengan tugas yang sampai batas tertentu

3. Proses ketiga pada level pembelajaran yang dipertimbangkan dalam kerangka pembelajaran langsung adalah kalibrasi. Proses ini mengacu pada perubahan bagaimana variabel informasional yang bekerja pada saat tertentu dibawa ke dalam persepsi atau tindakan. Oleh karena itu, selain pendidikan niat dan pendidikan perhatian, kalibrasi sangat penting untuk persepsi dan tindakan yang dipandu secara persepsi

Pembelajaran langsung (*Direct Learning)* menunjukkan kesamaan jika seseorang mengasumsikan bahwa bidang vektor informasi adalah gradien dari fungsi kegunaan, bagian dari teori dapat diilustrasikan dengan fungsi kegunaan serta dengan vektor informasi, tanpa peduli tentang yang mana dari keduanya yang secara kausal terkait dengan pembelajaran (Higueras-herbada, Paz, Jacobs, Travieso, & Ibanez-Gijon, 2019). Pembelajaran langsung harus berbasis tindakan dan melibatkan dunia. Berkenaan dengan bagian berbasis tindakan, mereka menyatakan bahwa ‘’ adaptasi hanya terjadi dalam konteks aktif, upaya pribadi dalam membentuk kembali dunia visual “(Di Paolo, Buhrmann, & Barandiara, 2017). Adaptasi peserta didik terhadap keadan maupun lingkungannya haruslah aktif sehingga dapat menghasilkan dan membentuk pembelajaran langsung yang bermanfaat untuk kehidupannya.

Bentuk Pembelajaran Langsung (*Direct Learning*)

Model pembelajaran langsung yang mana proses dalam kegiatan pembelajarannya didominasi oleh guru dan interaksi peserta didik. Guru memiliki peran untuk menjelaskan kompetensi, kemampuan maupun keterampilan yang ingin dikuasai oleh peserta didik, guru juga menjelaskan tujuan dari kegiatan pembelajaran serta memberikan informasi mengenai latihan dalam kegiatan pembelajaran, guru

juga hendaknya menjelaskan tentang urgensi dan pentingnya pelajaran dan guru juga haruslah menjelaskan apa saja yang harus dipersiapkan peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran. Guru diharuskan memberikan contoh serta mendemonstrasikan ataupun menyajikan serta memperagakan pengetahuannya secara bertahap. Selanjutnya guru juga diharuskan menyusun rencana dan melakukan bimbingan latihan tahap awal pada peserta didik. Guru mengevaluasi hasil pembelajaran peserta didik dengan memberikan umpan balik maupun tanggapan yang bermanfaat untuk peserta didik. Lebih lanjut guru juga haruslah menyusun dan mempersiapkan kegiatan pelatihan lanjutan dalam rangka memberikan kesempatan peserta didik untuk lebih berkembang dan lebih baik lagi (Ismanto & Hartono, 2014). Oleh sebab itu peran guru sangat penting dalam merencanakan, mengimplementasikan maupun mengevaluasi untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran langsung yang dilaksanakan dalam pembelajaran memiliki banyak bentuk pembelajaran. Bentuk pembelajaran langsung terdiri dari pembelajaran langsung yang berbentuk ceramah, selanjutnya ada pembelajaran langsung berbentuk demonstrasi, pembelajaran langsung berbentuk praktik dan yang terakhir pembelajaran langsung yang berbentuk kerja kelompok. Pada pembelajaran langsung kegiatan pembelajaran berfungsi untuk memaparkan materi dan menyampaikan pembelajaran yang diubah dalam bentuk kegiatan pembelajaran langsung oleh guru kepada peserta didik. Lebih lanjut pembelajaran langsung bertujuan agar peserta didik secara menyeluruh dapat mengetahui dan benar-benar memahami pengetahuan maupun keterampilan secara aktif dan menyeluruh kegiatan pembelajaran(Bestari, 2020). Pembelajaran langsung harus mengubah persepsi, dari pada membangun persepsi dari proses non-persepsi yang sudah ada sebelumnya. Seperti yang dijelaskan di bagian sebelumnya, teori pembelajaran langsung mengusulkan informasi dan ruang kalibrasi dan bidang vektor informasi untuk pembelajaran menjelaskan perubahan dalam kopling persepsi-tindakan. Setiap titik di ruang seperti itu mewakili kudeta persepsi-aksi tertentu. Dengan kata lain, berada pada titik tertentu dari ruang kalibrasi informasi berarti menggunakan variabel informasional tertentu, dengan kalibrasi khusus, untuk mengontrol tindakan. Dengan demikian, berada pada titik tertentu menghasilkan interaksi spesifik dengan lingkungan, yang, pada gilirannya, berisi informasi yang memungkinkan agen untuk mengubah perilakunya.

(Dini Anggraeni)

Sumber Referensi

Bestari, A. F. (2020). Application Of Direct Learning Models To Improve The Ability To Playing Pianica Music In Elementary School. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *9*(1), 48–56. https://doi.org//10.33578/jpfkip.v9i1.7837

Di Paolo, E. A., Buhrmann, T., & Barandiara, X. E. (2017). ***Sensorimotor Life: An Enactive proposal***. New York: Oxford University Press.

Gibson, J. J. (1979). The Ecological Approach to isual Perception. *JSTO*, *11*(3), 1–9. https://doi.org/10.2307/1574154

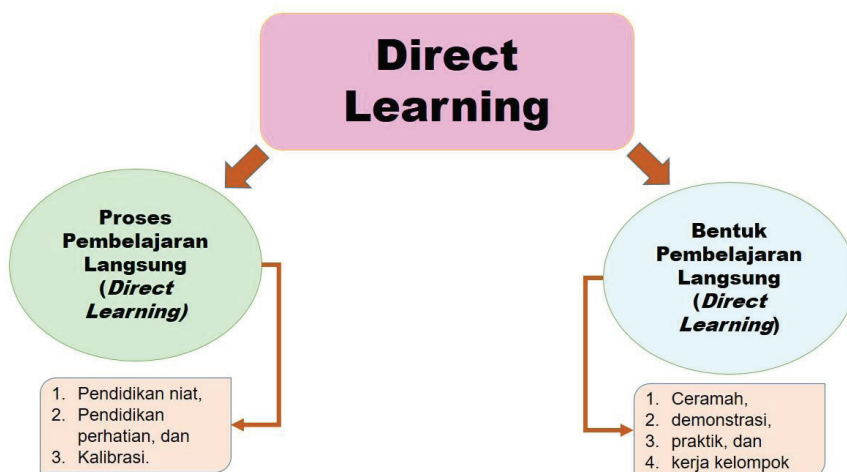
Higueras-herbada, A., Paz, C. De, Jacobs, D. M., Travieso, D., & Ibanez-Gijon, J. (2019). The Direct Learning Theory: a Naturalistic Approach to Learning For The Post-cognitivist era. *Sage Journals*, 1–15. https://doi.org/10.1177/1059712319847136

Ismanto, & Hartono. (2014). Keefektifan Model STAD dan Direct Learning Berdasarkan Prestasi dan Minat Belajar Matematika Materi Kesebangunan Bangun Datar. *Pytagora: Jurnal Pendidikan Matematika*, *9*(2), 147–160. Retrieved from http://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras%0AKeefektifan

Jacobs, D. M., & Michaels, C. F. (2001). ***On perceiving, acting, and learning: Toward an ecological approach anchored in convergence.*** Utrecht, The Netherland: Digital Printers Partners.

Jacobs, D. M., & Michaels, C. F. (2002). On the apparent paradox of learning and realism. *Ecological Psychology*, *14*(3), 127–139. Retrieved from https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15326969ECO1403_2

Jacobs, D. M., & Michaels, C. F. (2007). Direct Learning. Ecological Psychology, 19(4), 37–41. https://doi.org/10.1080/10407410701432337

Infografis

DISCOVERY LEARNING

Discovery learning menjadi salah satu model pembelajaran yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 sebagai implementasi Kurikulum 2013 bersama dengan model pembelajaran lainnya, seperti *problem based learning* dan *project based learning* (DIKDAS, 2020). Model *discovery learning* merupakan teori belajar yang diartikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi ketika siswa tidak disajikan pelajaran dalam bentuk finalnya dan diharapkan mengorganisasikan sendiri. Model *discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif hingga sampai pada suatu kesimpulan (Darmadi, 2021). Keseluruhan model *discovery learning* didasari oleh teori kognitif yang fokus pada apa yang ada dalam pikiran pembelajar sebagai sebuah informasi baru yang diperoleh. Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah untuk menggabungkan bangunan informasi-informasi yang dimiliki pembelajar menjadi sebuah informasi baru (Svinicki, 1998). Model *discovery learning* sendiri memiliki beberapa ciri, seperti: (1) Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan., (2) Pembelajarannya berpusat pada siswa. (3) Kegiatan pembelajaran dilaksanakan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah mapan.

Model *discovery learning* merupakan teori belajar yang diartikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi ketika siswa tidak disajikan pelajaran dalam bentuk finalnya dan diharapkan mengorganisasikan sendiri.

Jerome Burner: Tokoh *Discovery Learning*

Pada tahun 1961 Bruner mengajukan model pembelajaran dimana siswa mengkonstruksikan pengetahuan mereka, mengorganisasikan dan mengkategorikan informasi menggunakan *coding system* dalam penelitiannya tentang perkembangan kognitif anak. Bruner percaya bahwa cara paling efektif untuk mengebangkan kemampuan *coding system* adalah dengan menemukan (*to discover)* dibandingkan dengan melalui penjelasan guru (McLeod, 2019).

Jerome Burner beranggapan bahwa belajar melewati tiga proses kognitif, yaitu memeroleh informasi baru, mengolah atau transformasi, dan menguji ketepatan atau evaluasi. Memeroleh Informasi adalah tahap awal memeroleh pemahaman dan pengalaman baru. Pada tahap kedua seseorang dalam hal ini siswa, mencerna, memahami, dan menganalisis pengetahuan yang ia peroleh. Selanjutnya, tahap evaluasi berfungsi menilai bagaimana jalan dan proses transformasi yang telah dilalui. Menurut teori Burner pada teori kognitif yang terpenting bukanlah hasil akhir, melainkan proses belajar yang dilalui (Kompasiana, 2020).

Jerome Burner beranggapan bahwa belajar melewati tiga proses kognitif, yaitu memeroleh informasi baru, mengolah atau transformasi, dan menguji ketepatan atau evaluasi.

Sintaks *Discovery Learning*

Pada praktik pengaplikasian model *discovery learning* terdapat beberapa prosedur yang harus dilakukan, seperti berikut:

Gambar 2. Sintaks *discovery learning*

1. Pemberian rangsangan (*stimulation*)

   Pada tahap stimulasi, guru menjelaskan inti materi melalui suatu contoh kasus. Contoh kasus ini merupakan pemantik yang akan membuat siswa merasa bingung. Ketika timbul rasa bingung siswa akan terdorong untuk mencari tahu terkait materi yang akan disampaikan. Guru dapat memberikan pertanyaan untuk membantu siswa mencari solusi atas masalah yang ditunjukkan. Stimulasi memiliki peran penting yang dapat membuat siswa mengembangkan, dan mengeksplorasi materi secara mandiri. Salah satu cara agar siswa terpancing

menggali informasi secara mendalam untuk memeroleh jawaban yang tepat.

2. Identifikasi masalah (*problem statement*)

   Setelah guru memberikan pertanyaan guru dapat membantu siswa mencari jalan keluar dengan melakukan identifikasi dan membuat hipotesis atau jawaban sementara atas pertanyaan yang diberikan. Tujuan dari tahap identifikasi masalah adalah sebagai wujud latihan bagi siswa agar terbiasa ketika menghadapi masalah.

3. Pengumpulan data (*data collection*)

   Siswa selanjutnya mengumpulkan berbagai informasi yang didapat melalui pembacaan dan pemahaman satu atau beberapa literatur, pengamatan objek, dan wawancara setelahnya. Uji coba diperlukan dalam penentuan benar tidaknya hipotesis yang dibuat.

4. Pengolahan data (*data processing*)

   Data-data yang didapat pada tahap sebelumnya diolah dengan melakukan klasifikasi atau pengelompokan. *Data processing* hasilnya tidak serta merta digunakan, tetapi perlu dilakukan pembuktian secara logis sebagai penentuan layak tidaknya hasil *data processing* tersebut untuk menjadi jalan keluar

5. Pembuktian (*verification*)

   Hasil kategorisasi data pada tahap pengolahan data kemudian melalui proses pembuktian untuk menentukan benar tidaknya hipotesis. Pembuktian atau verifikasi bertujuan untuk memastikan agar proses pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan baik dan menyenangkan.

6. Menarik kesimpulan (*generalisation*)

   Setelah dilakukan pembuktian dan hasil pembuktian menunjukkan hasil positif. Penarikan kesimpulan dapat mulai dilakukan dengan menjadikan hasil verifikasi sebagai prinsip dasar dalam penarikan kesimpulan. (Scholae, 2019)

Kunci konsep dari model ini adalah adanya ide pembelajaran aktif. Siswa yang terlibat harus aktif selama prosesnya tidak hanya menunggu dijelaskan oleh guru bersangkutan. Aktif sebagai siswa artinya memberikan perhatian pada proses pembelajaran secara umum. Pembelajaran aktif meningkatkan kemungkinan fokus, sehingga seorang siswa cenderung akan lebih fokus. Fokus pada materi, dan tidak pada sesuatu yang tidak relevan yang mungkin hadir sebagai distraksi. Kunci kedua dalam *discovery learning* adalah untuk memeroleh informasi yang bermakna bagi siswa. *Discovery learning* lebih bermakna karena, kedalaman pemrosesan

informasi dalam mencari tahu sebuah proses untuk menjawab suatu kasus atau pertanyaan bukan hanya sekedar mengikuti alur. *Discovery learning* memaksa seorang siswa untuk menghadapi suatu ide dari topik tertentu. Kebanyakan mungkin akan mengalami miskonsepsi, sehingga perlu konfirmasi di akhir pembelajaran (Svinicki, 1998).

Sebagai salah satu model pembelajaran *discovery learning* memiliki beberapa keunggulan, begitu pun dengan koreksinya. Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *discovery learning* menurut Hanafiah dalam (Thabroni, 2021):

Kelebihan

1. Membantu peserta didik untuk mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif.
2. Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya.
3. Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat lagi.
4. Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.
5. Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas.

Kekurangan

1. Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik. Terkadang terhitung sangat sulit untuk mewujudkannya.
2. Dalam keadaan di kelas gemuk atau yang memiliki jumlah siswa terlalu banyak, maka metode ini tidak akan mencapai hasil yang memuaskan. Guru akan kesulitan untuk benar-benar memperhatikan proses pembelajaran setiap siswa.
3. Guru dan siswa yang sudah sangat terbiasa dengan PBM gaya lama maka metode *discovery learning* ini akan mengecewakan.
4. Ada kritik yang menyatakan bahwa bahwa proses dalam *model discovery* terlalu mementingkan proses pemahaman saja, sementara perkembangan sikap dan keterampilan siswa dikhawatirkan kurang menjadi sorotan. (Thabroni, 2021)

(Dewi Vitama Pusfiasari)

Sumber referensi

Darmadi. (2021). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa.* DeePublish.

DIKDAS, P. (2020, Januari 29). *Mengenal Model Pembelajaran Discovery Learning*. Dipetik April 2021, dari Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Dasar: http://pgdikdas.kemdikbud.go.id/read-news/mengenal-model-pembelajaran-discovery-learning

Kompasiana. (2020, Maret 5). *Teori Belajar Jerome Bruner dan Penerapannya*. Dipetik Mei 20, 2021, dari Kompasiana: https://www.kompasiana.com/amany09483/5e612ce1097f363caf57d032/teori-belajar-jerome-bruner-dan-penerapannya

McLeod, S. (2019). *Bruner - Learning Theory in Education*. Dipetik Mei 20, 2021, dari Simply Psychology: https://www.simplypsychology.org/bruner.html#:~:text=Bruner%20(1961)%20proposes%20that%20learners,information%20using%20a%20coding%20system.&text=The%20concept%20of%20discovery%20learning,known%20as%20a%20constructivist%20approach).

Scholae. (2019, May 24). *Scholae*. Dipetik April 2021, dari Scholae spirit generasi cerdas dan berbudi pekerti: https://www.scholae.co/web/read/2264/model.discovery.learning.untuk.pembelajaran.yang.m

Svinicki, M. D. (1998). A theoritical foundation for discovery learning. *Advanced in Phsycology Education, XX*(1), 4-7.

Thabroni, G. (2021, January 25). *Model Pembelajaran Discovery Learning: Pembahasan Lengkap*. Dipetik April 2021, dari Serupa.id: https://serupa.id/discovery-learning/

Infografis

IN FOCUS

Discovery Learning

Since 1961

Teori belajar yang diartikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi ketika siswa tidak disajikan pelajaran dalam bentuk finalnya dan diharapkan mengorganisasikan sendiri.

Things to Know About

Jerome Burner

Pada tahun 1961 Bruner mengajukan model pembelajaran dimana siswa mengkonstruksikan pengetahuan mereka, mengorganisasikan dan mengkategorikan informasi menggunakan coding system dalam penelitiannya tentang perkembangan kognitif anak.

Indonesia's Curriculum

Discovery learning menjadi salah satu model pembelajaran yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 sebagai implementasi Kurikulum 2013 bersama dengan model pembelajaran lainnya, seperti problem based learning dan project based learning

Sintax

1. Pemberian rangsangan (*Stimulation*)
2. Identifikasi masalah (*Problem statement*)
3. Pengumpulan data (*Data collection*)
4. Pengolahan data (*Data processing*)
5. Pembuktian (*Verification*)
6. Menarik kesimpulan (*Generalitation*)

Key of Concept

Kunci konsep dari model *discovery learning* adalah adanya ide pembelajaran aktif.

DISCUSSION METHOD

Secara umum metode diskusi adalah dua suku kata yang berbeda. Kata "metode" berasal dari bahasa Yunani *methodos* yang berarti "cara" atau "jalan". Dalam bahasa inggris disebut "*method*" dan bahasa arab menerjemahkannya dengan "*thariqah*" dan "*manhaj*". Di dalam bahasa Indonesia kata tersebut mengandung arti cara yang teratur dan berpikir baik-baik untuk mencapai maksud atau cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. Jadi metode adalah cara yang teratur dan berpikir baik-baik yang digunakan untuk memberikan pelajaran kepada peserta didik. Sedangkan diskusi berasal dari bahasa latin, yaitu "*discussus*" yang berarti "*to exmine*". "*Discussus*" terdiri dari akar kata "*dis*" dan "*culture*". "*Dis*" artinya terpisah, sementara "*culture*" artinya menggoncang atau memukul. Secara etimologi, "*disculture*" berarti suatu pukulan yang memisahkan sesuatu. Dengan kata lain membuat sesuatu menjadi jelas dengan cara memecahkan atau menguraikannya. Secara umum, pengertian diskusi adalah suatu proses yang melibatkan dua individu atau lebih, berintegrasi secara verbal dan saling berhadapan, saling tukar informasi, saling mempertahankan pendapat dalam memecahkan masalah tertentu (Syafruddin, 2017).

Diskusi merupakan perbincangan ilmiah yang di dalamnya terdapat pertukaran pendapat, penemuan ide-ide dan pengujian pendapat tersebut yang dilakukan oleh anggota yang ikut

bergabung dalam suatu kelompok guna mendapatkan kebenaran (Munawaroh, 2020). Metode diskusi adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mendorong siswa mengkonstruksikan buah pikirannya untuk memecahkan masalah bersama, mengekspresikan pendapat siswa secara bebas dan mengambil satu alternatif jawaban atau beberapa alternatif jawaban untuk memecahkan masalah berdasarkan pertimbangan yang seksama dari satu masalah yang dipertanyakan proses berpikir itu biasanya dilakukan dengan cara tanya jawab antara guru dan siswa (Pudjiastuti et al., 2020). Hal ini bertujuan untuk menemukan suatu pemahaman bersama yang lebih teliti dan jelas tentang sesuatu. Selain itu, diskusi juga digunakan untuk mencari keputusan bersama. Diskusi berbeda dengan debat ataupun ceramah. Diskusi ini tidak hanya beradu mulut ataupun mendengarkan seorang guru berbicara tetapi lebih kepada mengembangkan ide-ide setiap anggota dan nantinya diambil keputusan bersama mengenai suatu permasalahan.

Diskusi berbeda dengan debat ataupun ceramah. Diskusi ini tidak hanya beradu mulut ataupun mendengarkan seorang guru berbicara tetapi lebih kepada mengembangkan ide-ide setiap anggota dan nantinya diambil keputusan bersama mengenai suatu permasalahan.

Dalam metode diskusi ini guru memberikan suatu permasalahan kemudian para siswa diberi kesempatan mengeluarkan ide-ide untuk memecahkan suatu permasalahan dengan teman-temannya (Handono, 2017)Engineering Drawing still requires the solid base of drawing which needs to be mastered for all machinery users. Mastering Engineering drawing covers supporting knowledge to draw manually or computer assisted. Reality found, the skill of reading engineering drawing students of Vocational High School (known as SMK. Metode diskusi ini dapat mendorong siswa berpikir sistematis dengan menghadapkan kepada permasalahan-permasalahan yang akan dipecahkan. Selain itu siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya diskusi para siswa dapat saling tukar menukar informasi dan dapat pula mempertahankan pendapatnya dalam rangka memecahkan suatu permasalahan.

Berdasarkan pengertian-pengertian metode diskusi di atas, dapat dirumuskan bahwa metode diskusi memiliki ciri-ciri, antara lain terdiri dari beberapa orang, terdapat suatu permasalahan yang

sedang dicarikan solusi pemecahannya, terdapat seorang pemimpin, terdapat proses tukar pendapat atau informasi, dan menghasilkan rumusan alternatif pemecahan masalah yang sedang dibahas. Tujuan dari penerapan metode diskusi ini adalah untuk menanamkan dan mengembangkan keberanian dalam mengungkapkan pendapat, mencari kebenaran secara jujur melalui pertimbangan pendapat yang mungkin saja berbeda antara satu dengan yang lain, belajar menemukan kesepakatan pendapat melalui musyawarah, dan memberikan kehidupan kelas yang lebih mendekati kegiatan hidup yang sebenarnya (Eliani, 2017).

Dalam dunia pendidikan metode yang umumnya digunakan oleh kebanyakan guru selama ini adalah metode ceramah. Sehingga metode ceramah ini hanya menitikberatkan pada guru yang aktif dan siswa pasif. Salah satu prinsip pembelajaran adalah membuat siswa nyaman belajar serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Ada banyak metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat dan keaktifan siswa salah satunya yaitu metode diskusi. Metode diskusi dalam pembelajaran adalah suatu cara penyampaian bahan ajar, dimana guru memberikan kesempatan kepada para siswa atau kelompok-kelompok siswa untuk mengadakan pembicaraan atau menyusun alternatif pemecahan masalah.

Edward Alsworth Ross memuji metode diskusi di salah satu bukunya yang berjudul Psikologi Sosial. Antusias Ross terhadap metode diskusi dalam masyarakat Amerika juga dimiliki oleh para pendidik kontemporer. Misalnya, Stanford dan Stanford mengklaim bahwa metode diskusi membantu siswa untuk memecahkan masalah, menyuarakan pendapat, mengetahui apa yang orang lain pikirkan, melampiaskan perasaan, memperjelas sudut pandang seseorang, mengevaluasi kembali pendapat seseorang, dan untuk mendapatkan perasaan diterima dan dimiliki (D. Gall, Meredith, P. Gall, Joyce and R. Borg, 2003).

Secara umum metode diskusi dibagi menjadi dua yaitu diskusi kelas (*group discussion*) dan diskusi kelompok kecil. Diskusi kelas biasanya dipimpin oleh guru dan diikuti seluruh anggota kelas, peran guru di sini sebagai pemimpin sekaligus moderator yang mengatur jalnnya diskusi. Sedangkan diskusi kelompok kecil, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 3-6 orang. Proses diskusi ini dimulai dengan guru yang menyajikan masalah dan beberapa submasalah, maka tugas kelompok kecil ini adalah menyelesaikan submasalah yang disampaikan oleh guru, dan diakhiri dengan laporan hasil diskusi kecil (Afiefah, 2014).

Adapun secara terperinci ada beberapa model metode diskusi antara lain yaitu:

1. *Whole group*

   Pada model ini kelas merupakan satu kelompok diskusi, proses pemecahan masalah dilakukan oleh seluruh anggota kelas. Aplikasi diskusi model ini seluruh siswa duduk dalam satu formasi setengah lingkaran atau berbentuk letter "U" dan salah satu peserta dipilih untuk menjadi fasilitator atau moderator. Diskusi model ini biasanya membicarakan topik tertentu dengan moderator sebagai pemandunya. Fasilitator atau moderator bertugas untuk mengelola dan mengemukakan permasalahan, membuat bagaimana permasalahan yang diajukan menjadi menarik untuk dibahas, menciptakan suasana informal dan membantu peserta mengemukakan pendapat. *Whole group* yang ideal apabila jumlah peserta tidak lebih dari 20 orang (Afiefah, 2014).

2. *Buzz group*

   Diskusi model ini pertama kali diterapkan oleh J.D. Philips atau yang dikenal dengan "*66 tehnik philips*". Aplikasinya satu kelompok besar dibagi menjadi beberapa kelompok kecil (2-3 orang). Ruangan kelas diatur sedemikian rupa sehingga siswa dapat saling berhadapan dan bertukar pikiran dengan mudah. Diskusi ini diadakan di tengah atau di akhir pelajaran dengan maksud menajamkan kerangka bahan pelajaran, memperjelas bahan pelajaran atau menjawab pertanyaan-pertanyaan. Hasil belajar yang diharapkan dari diskusi model ini ialah agar masing-masing individu bisa membandingkan persepsinya yang mungkin berbeda-beda tentang bahan pelajaran, membandingkan interpretasi dan informasi yang diperoleh masing-masing. Dengan demikian masing-masing individu dapat memperbaiki pengertian, persepsi, informasi, dan interpretasi sehingga dapat dihindari adanya beberapa kekeliruan (Afiefah, 2014).

3. Panel

   Diskusi panel adalah model diskusi yang membahas suatu masalah yang dilakukan oleh beberapa orang panelis (biasanya 3-6 orang) yang dipimpin oleh seorang moderator. Aplikasinya peserta diskusi duduk dalam susunan semi melingkar membahas satu objek masalah dipimpin oleh moderator. Diskusi panel dapat dilakukan secara langsung, dalam hal ini panelis berhadapan langsung dengan *audience*, maupun tidak langsung (misalnya diskusi panel di televisi). Aturan dan tata tertib yang dipakai dalam diskusi panel jelas, ketat, dan rapi, seperti halnya

diskusi formal. Agenda masalah dalam diskusi ini biasanya lebih luas dan terkadang merupakan akumulasi agenda yang sebelumnya telah didiskusikan pada forum diskusi lain (Afiefah, 2014).

4. *Syndicate group*

   Diskusi model *syndicate group* adalah metode diskusi dengan cara suatu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dengan anggota tidak lebih dari 3-6 orang. Masing-masing kelompok kecil tersebut melakukan diskusi tertentu dan tugas ini bersifat sementara. Sedangkan guru memberikan penjelasan secara garis besar permasalahan, guru menggambarkan aspek-aspek masalah, kemudian tiap-tiap kelompok kecil (*syndicate*) diberi tugas mendiskusikan (mempelajari suatu praktek tertentu) yang berbeda dengan kelompok kecil lainnya. Setelah masing-masing *syndicate* berdiskusi sehingga menghasilkan kesimpulan, guru meminta kepada ketua (pemimpin) *syndicate* untuk melaporkan hasil diskusinya masing-masing pada sidang pleno untuk dibahas (Afiefah, 2014).

5. *Brainstorming group*

   Metode *brainstorming group* adalah untuk menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan dan pengalaman dari semua siswa. Pemberi nama diskusi model ini adalah Alexander Osborn. Pada penggunaan metode ini pendapat orang lain tidak untuk ditanggapi karena tujuan dari *brainstorming group* adalah untuk membuat kompilasi pendapat, informasi, pengalaman peserta yang sama dan berbeda. Hasilnya kemudian dijadikan peta informasi, peta pengalaman atau peta gagasan untuk menjadi pembelajaran bersama. Hasil belajar yang diharapkan dari metode ini adalah agar siswa dapat belajar menghargai pendapat orang lain, menumbuhkan rasa percaya diri dalam mengembangkan ide-ide yang dikemukakan dan dianggap benar (Afiefah, 2014).

6. *Symponsium*

   Symponsium merupakan suatu pembahasan masalah yang bersifat lebih formal. Beberapa orang (sedikitnya 2 orang) membahas tentang suatu persoalan dipandang dari berbagai sudut pandang berdasarkan keahlian. Dimulai oleh penyaji yang memaparka suatu permasalahan dihadapan peserta *symponsium* secara singkat (5-20 menit), setelah itu para peserta diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan atau sanggahan terhadap masalah yang dipaparkan dipandu oleh seorang moderator. *Symponsium* diakhiri dengan membacakan kesimplan hasil kinerja tim perumus yang telah

ditentukan sebelumnya. Tujuan adanya model ini adalah memberikan wawasan yang luas terhadap siswa (Afiefah, 2014).

7. *Colloqium*

   Colloqium adalah strategi diskusi yang dilakukan dengan melibatkan satu atau beberapa narasumber yang berusaha menjawab pertanyaan *audience*. *Audience* menginterview narasumber selanjutnya *audience* lain diminta untuk memberikan pertanyaan lain hingga diperoleh informasi dari tangan pertama. Biasanya topik yang menjadi pembahasan adalah topik baru yang sedang hangat dibicarakan, baik di media elektronik maupun media massa (Afiefah, 2014).

8. *Informal debate*

   Salah satu kegiatan mengajar interaktif yang terkesan dan menarik guna untuk meningkatkan partisipan kelas serta untuk memunculkan ide-ide baru dari siswa adalah perdebatan. *Informal debate* dipaparkan sebagai salah satu alat untuk mendorong siswa berpikir kritis tentang isu atau masalah yang disajikan di kelas dan memungkinkan untuk didiskusikan. Aplikasinya yaitu kelas dibagi menajdi dua tim yang sama besarnya untuk mendiskusikan suatu masalah yang sesuai untuk diperdebatkann tanpa memperhatikan peraturan perdebatan formal. Kemudian guru memberikan dua permasalahan yang sama kepada kedua tim dan memberi tugas kepada mereka sebagai tim "pro" dan "kontra". Masalah yang diperdebatkan hendaknya bersifat problematis bukan aktual. Informal debate ini dilakukan dengan tujuan melatih siswa agar bisa menghargai pendapat orang lain, terbiasa mengeluarkan pendapat, mencari jalan terbaik untuk menyelesaikan masalah (Afiefah, 2014).

9. *Fish bowl*

   peserta diskusi dipimpin oleh seorang ketua untuk mengambil suatu keputusan. Tempat duduk diatur setengah lingkaran dengan dua atau tiga kursi kosong menghadap ke peserta diskusi. Dinamakan *fish bowl* karena kelompok pendengar mengelilingi kelompok diskusi sehingga seolah-olah peserta melihat ikan dalam mangkok. Aplikasi diskusi model *fish bowl* adalah para peserta dibagi menjadi beberapa kelompok, salah satu kelompok disebut "kelompok dalam" mendiskusikan suatu permasalahan tertentu dan "kelompok luar" (kelompok lainnya) sebagai pendengar. Jika kelompok luar ingin menyumbangkan gagasannya maka ia duduk di kursi kosong yang telah disediakan. Setelah selesai berbicara

maka ia kembali lagi ke posisi semula (Afiefah, 2014).

Dengan adanya berbagai model metode diskusi tersebut dapat memberikan pembelajaran dan pengetahuan kepada siswa bahwa ada banyak cara atau solusi dalam memecahkan suatu masalah.

Langkah-langkah pelaksanaan metode diskusi ini yaitu: (Hartati et al., 2015)

1. Guru memberikan masalah yang nantinya akan didiskusikan dan memberikan pengarahan seperlunya mengenai cara-cara pemecahannya.
2. Para siswa membentuk kelompok-kelompok diskusi, memilih pemimpin diskusi, mengatur tempat duduk, ruangan, sarana dengan pembimbingan guru.
3. Para siswa berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing sedangkan guru berkeliling dari kelompok satu menuju kelompok yang lainnya.
4. Setiap kelompok harus melaporkan hasil diskusinya.
5. Terakhir siswa mencatat hasil diskusi sedangkan guru menyimpulkan laporan hasil diskusi dari setiap kelompok.

Setiap metode pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari metode diskusi ini diantaranya yaitu: (Hartati et al., 2015)

1. Merangsang kreatifitas siswa dalam bentuk ide, gagasan, prakarsa, dan trobosan baru dalam pemecahan suatu masalah.
2. Mengembangkan sikap menghargai pendapat orang lain.
3. Memperluas wawasan.
4. Membina untuk terbiasa musyawarah dalam memperkuat pemecahan masalah.

Sedangkan kekurangan dari metode ini yaitu: (Hartati et al., 2015)

1. Tidak dapat digunakan pada kelompok yang besar.
2. Pembicaraan kadang menyimpang sehingga memerlukan waktu yang panjang.
3. Mungkin dikuasai oleh orang-orang yang suka berbicara atau ingin menonjolkan diri.

Dengan melihat kekurangan tersebut maka peran guru yaitu harus dapat mengatur jalannya diskusi dengan sebaik mungkin. Guru harus bisa mendorong siswa untuk mengeluarkan gagasan dan pendapatnya secara langsung, mendengarkan dan memperhatikan pendapat orang lain, aktif memberi respon, dapat mencatat poin-poin penting dalam diskusi dan dapat mengembangkan wawasannya.

Dengan adanya metode diskusi ini dapat mengembangkan pengetahuan,

tindakan serta pengalaman langsung dalam rangka membentuk keterampilan (motorik, kognitif, sosial) penghayatan serta nilai-nilai dalam pembentukan sikap. Dengan metode diskusi, keberanian dan kreativitas siswa dalam mengemukakan gagasan menjadi terangsang, siswa terbiasa bertukar pikiran dengan teman, menghargai dan menerima pendapat orang lain, dan yang lebih penting melalui diskusi siswa akan belajar tanggung jawab terhadap hasil pemikiran bersama.

(Yunita Permatasari Binti Uswatun Chasanah)

Sumber Referensi

Afiefah, N. (2014). *Pembelajaran Dengan Metode Diskusi Kelas*. *11*.

D. Gall, Meredith, P. Gall, Joyce and R. Borg, W. (2003). *Educational Research: An Introduction*. Allyn and Bacon.

Eliani, T. (2017). *Penerapan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Materi Mendeskripsikan Pengertian Organisasi Siswa Kelas V SD Negeri 009 Tembilahan Hulu Kecamatan Tembilahan Hulu*. *6*(September).

Handono, B. S. D. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Keterampilan Membaca Gambar Teknik Menggunakan Metode Diskusi, Dengan Gambar Berseri Pada Siswa Kelas Xi M Smk Ganesha Metro. *Turbo : Jurnal Program Studi Teknik Mesin*, *4*(2). https://doi.org/10.24127/trb.v4i2.70

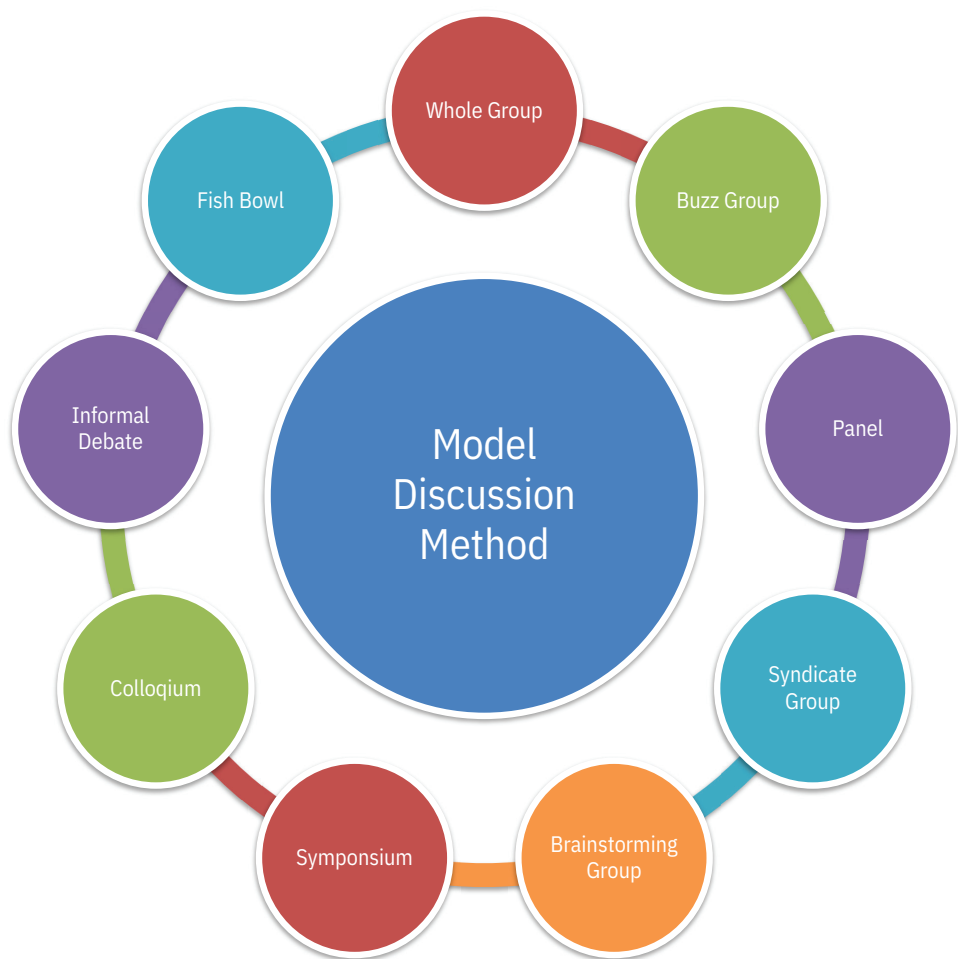
Hartati, S., Rosnita, & Hasjmy, M. A. (2015). Peningkatan aktivitas belajar menggunakan metode diskusi pembelajaran ips siswa kelas iv SDN 13 Ketapang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *3*(4).

Munawaroh, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Getaran dan Gelombang melalui Metode Diskusi Kombinasi 2C B. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, *4*(2). https://doi.org/10.14421/jpm.2019.42-14

Pudjiastuti, S. R., Ilis, N., & Ati, H. M. (2020). Penerapan Metode Diskusi dalam Meningkatkan Pemahaman Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, *3*(2).

Syafruddin, S. (2017). Implementasi Metode Diskusi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, *1*(1), 63–73. https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.1384

Infografis

Whole Group
Buzz Group
Panel
Syndicate Group
Brainstorming Group
Symponsium
Colloqium
Informal Debate
Fish Bowl
Model Discussion Method

DMR (DISKURSUS MULTY REPRECENTACY)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Diskursus Multy Reprecentacy* yang selanjutnya disingkat DMR merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif telah dikembangkan secara intensif melalui berbagai penelitian, tujuannya adalah untuk kerjasama antar siswa, membentuk hubungan positif, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas kelompok. Dalam model kooperatif siswa tidak hanya mempelajari materi saja tetapi juga mempelajari keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan membagi tugas kelompok selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Tristiyanti & Afriansyah, 2016).

Model *Diskursus Multy Reprecentacy* (DMR) merupakan model pembelajaran yang termasuk dalam kooperatif, di mana proses pembelajarannya dibuat secara berkelompok kecil. Diskursus sendiri merupakan suatu pembelajaran yang dirancang oleh guru dalam rangka membangkitkan terjadinya diskusi melalui penyajian masalah, pemberian tugas, dan lembar latihan siswa. Tetapi dalam diskusi kelompok ini siswa melakukan percakapan secara semi formal atau tidak resmi antar anggota kelompoknya dan guru menyediakan iringan lagu klasik supaya siswa lebih leluasa dalam menyelesaikan masalah atau soal yang disediakan oleh guru. Sedangkan *reprecentacy* merupakan alternatif yang dapat digunakan oleh siswa dalam memecahkan masalah berbentuk symbol, gambar, grafik, dan lain-lain (Rostika & Junita, 2017)explain and apply mathematical concepts in the context of problem solving. But in the field, the students tend to difficulties in resolving problems related to problem solving in mathematics. This is due to the low

ability students in mathematical problem solving in students' learning because not used to thinking creatively. It required a real effort to improve students' problem-solving abilities in mathematics. One of the measures taken namely through mathematics model Multy Discourse Representation (DMR.

Model *Diskursus Multy Reprecentacy* (DMR) merupakan model pembelajaran yang termasuk dalam kooperatif, di mana proses pembelajarannya dibuat secara berkelompok kecil.

Model pembelajaran Diskursus Multi Representasi ini menekankan bahwa setiap siswa harus mampu mengemukakan idenya dalam solusi suatu permasalahan. Selain itu juga menekankan belajar dalam kelompok yang saling membantu satu sama lain, bekerjasama dalam menyelesaikan masalah, menyatukan pendapat untuk memperoleh keefektifan yang optimal baik kelompok maupun individual. Bruner dalam teorinya mengemukakan bahwa dalam belajar siswa akan melalui tiga tahap perkembangan kognitif, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Berdasarkan teori tersebut maka model pembelajaran Diskursus Multi Representasi dipandang sesuai jika dilaksanakan di kelas tinggi karena pada tahap ini siswa sudah berada pada tahap simbolik sehingga siswa mampu memahami permasalahan-permasalahan yang berbentuk simbolik (Agustina et al., 2019).

Model pembelajaran Diskursus Multi Representasi ini menekankan bahwa setiap siswa harus mampu mengemukakan idenya dalam solusi suatu permasalahan.

Model pembelajaran kooperatif tipe DMR (*Diskursus Multy Reprecentacy*) ini merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa di dalam kelas, karena dengan model pembelajaran ini proses belajar lebih berguna, materi pembelajaran yang diberikan oleh guru akan lebih mudah diterima oleh siswa dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran ini dapat mengemukakan pendapat dalam kelompok yang telah dibentuk dan membuat suasana pembelajaran

menjadi tidak kaku. Menurut R. Ibrahim, model pembelajaran DMR bertujuan untuk membentuk karakter siswa dengan menggunakan berbagai representasi dalam proses pembelajarannya sehingga tepat digunakan dalam proses pembelajaran (Ahmad et al., 2020). Model ini berorientasi pada pembentukan, penggunaan, dan pemanfaatan berbagai representasi buku artikel dan sebagainya dengan *setting* kelas dan kerja kelompok.

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan DMR diantaranya yaitu guru harus lebih mengarahkan peserta didik agar kemampuan dalam mengungkapkan pendapat ketika diskusi kelompok semakin baik, guru harus lebih menguasai metode pembelajaran tersebut agar peserta didik lebih memahami mengenai metode DMR, selain itu metode DMR harus sering diterapkan dalam pembelajaran agar hasil belajar peserta didik lebih meningkat (Patonah, 2019).

Ciri-ciri model pembelajaran Diskursus Multi Representasi (DMR) ada empat, yaitu: (Sari, 2019)

1. Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangan.
2. Landasan tentang apa dan bagaimana siswa belajar dalam tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dilaksanakan dengan berhasil.

Tahapan atau langkah-langkah model pembelajaran Diskursus Multi Representasi adalah sebagai berikut: (Agustina et al., 2019)

1. Persiapan

   Sebelum pembelajaran dimulai, siswa dan guru membuka pembelajaran dengan berdoa bersama. Guru mengatur tempat duduk untuk siswa secara berkelompok dan siswa duduk berdasarkan kelompok yang telah guru tentukan. Setiap kelompok beranggotakan 3-4 siswa. Setelah siswa duduk di tempatnya masing-masing, siswa mengeluarkan perlengkapan menulisnya.

2. Pendahuluan

   Pada tahap ini siswa mengulang kembali pengetahuan sebelumnya dan pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari siswa agar dapat menjadi pengantar untuk siswa dalam menerima pengetahuan baru. Hal tersebut dapat dilakukan dengan adanya tanya jawab antara siswa dan guru, tanya jawab yang dilakukan tidak hanya untuk mendasari pengetahuannya saja melainkan siswa

dapat lebih termotivasi di dalam proses pembelajarannya. Selain tanya jawab siswa juga secara terstruktur menyampaikan ide-ide yang dimilikinya, diusahakan tiap siswa dapat mengeluarkan ide yang dimilikinya agar siswa dapat lebih terlatih di dalam mengembangkan daya representasi yang dimilikinya.

3. Pengembangan

   Pada tahap ini guru membagikan soal kepada setiap kelompok. Setiap anggota kelompok melakukan diskusi, analisis dan bertukar ide dengan teman-temannya. Siswa merancang langkah-langkah atau rencana untuk menjawab soal tersebut. Guru senantiasa memantau jalannya diskusi tersebut agar diskusi dapat dilaksanakan dengan baik. Selain itu guru mengarahkan siswa untuk memunculkan daya representasi mereka dengan baik. Pada tahap ikonik biasanya siswa menggunakan gambar-gambar untuk lebih memahami konsep atau materi yang dsampaikan oleh guru.

4. Penerapan

   Pada tahap ini setiap kelompok membuat laporan berdasarkan diskusi dalam menjawab soal-soal yang telah diberikan oleh guru. Kemudian laporan tersebut nantinya akan dipresentasikan di depan kelas untuk mendapatkan kesepakatan dari permasalahan tersebut.

5. Penutup

   Pada tahap ini siswa bersama guru membuat kesimpulan terhadap masalah atau soal yang telah didiskusikan. Kemudian siswa melaksanakan evaluasi serta siswa bersama guru melaksanakan refleksi.

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga model pembelajaran Diskursus Multi Representasi ini. Kelebihan dari model DMR ini antara lain: (Rukiyah et al., 2020)

1. Melatih siswa agar mampu berinteraksi dan bekerjasama dengan teman kelompoknya untuk memecahkan suatu permasalahan.
2. Siswa akan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
3. Materi pembelajaran akan dipahami oleh siswa.
4. Pembelajaran akan lebih rileks dan menyenangkan.
5. Terjadinya komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik.

Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran Diskursus Multi Representasi (DMR) ini yaitu: (Agustina et al., 2019)

1. Membutuhkan waktu yang cukup lama karena dalam mengeksplorasi

media siswa perlu untuk melakukan diskusi dan melakukan pencarian informasi.

2. Guru dituntut untuk mempersiapkan media dan rencana pembelajaran dengan baik.

(Yunita Permatasari Binti Uswatun Chasanah)

Sumber Referensi

Agustina, T., Sukmana, N., & Rahmawati, D. (2019). Penerapan Model Diskursus Multi Representasi (DMR) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Educare*, *17*(2).

Ahmad, R., Loka, I. N., & Mutiah, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Diskursus Multi Representasi (Dmr) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Senyawa Hidrokarbon Kelas Xi Mia Man 1 Mataram. *Chemistry Education Practice*, *3*(1). https://doi.org/10.29303/cep.v3i1.1689

Patonah, R. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Penerapan Metode Diskursus Multy Reprecentacy (DMR). *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *6*(2).

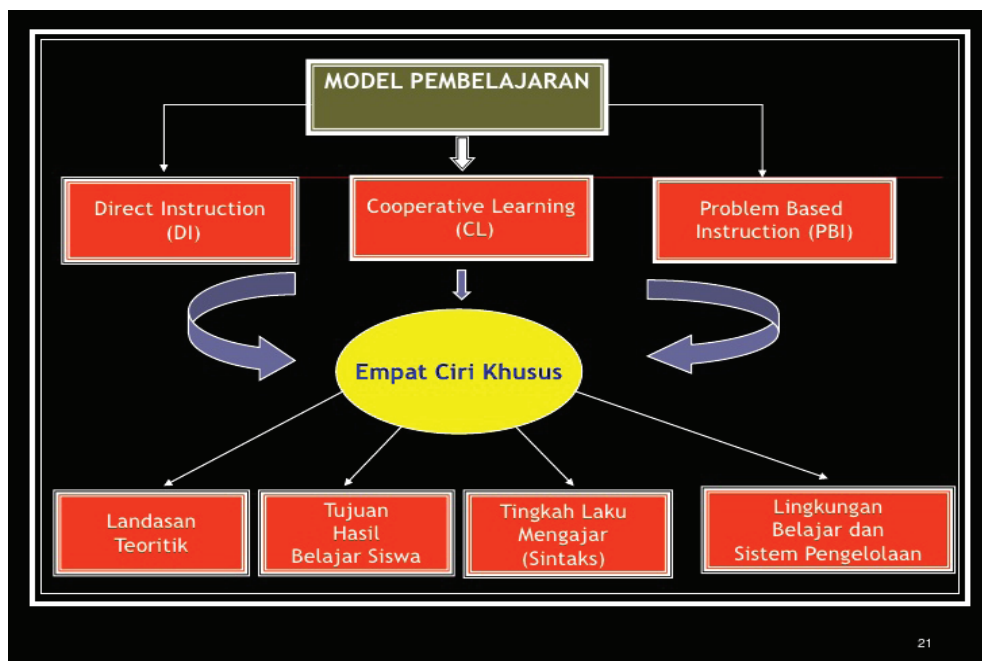
Rostika, D., & Junita, H. (2017). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sd Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Model Diskursus Multy Representation (Dmr). *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, *9*(1). https://doi.org/10.17509/eh.v9i1.6176

Rukiyah, S., Widiyastuti, R., Islam, U., Raden, N., Lampung, I., & Matematis, K. R. (2020). Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis. *EduSains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, *8*(2).

Sari, N. R. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Diskursus Multy Repreentacy dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 03 Seluma*.

Tristiyanti, T., & Afriansyah, E. A. (2016). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Diskursus Multi Representasi Dan Reciprocal Learning (Studi Penelitian di MTs. Mathlaul Ulum Garut). *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, *1*(2).

Infografis

MODEL PEMBELAJARAN
Direct Instruction (DI)
Cooperative Learning (CL)
Problem Based Instruction (PBI)
Empat Ciri Khusus
Landasan Teoritik
Tujuan Hasil Belajar Siswa
Tingkah Laku Mengajar (Sintaks)
Lingkungan Belajar dan Sistem Pengelolaan
21

DOUBLE LOOP PROBLEM SOLVING (DLPS)

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa dan negara, diperlukan usaha-usaha pembaharuan dalam pendidikan. Pada era revolusi industry 4.0, proses pembelajaran menekankan kepada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu, pendidikan sekarang bisa disebut dengan pendidikan abad 21, dimana keterampilan (skills) yang harus dimiliki siswa dibagi menjadi 4C, yaitu *creativity* (kreatif), *communication* (komunikasi), *critical thinking* (berpikir kritis) dan *collaboration* (kolaborasi).

Banyak dari para pendidik mengesampingkan kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis ini. Solusi pembelajaran yang ditawarkan untuk mengatasi kemampuan berpikir kritis serta keterampilan berpikir kreatif, yaitu pembelajaran yang mampu melatih siswa dalam menyelesaikan permasalahan dengan mengidentifikasi dan mendeteksi permasalahan yang diberikan serta mengevaluasi solusi sementara sehingga siswa terlatih dalam menghadapi permasalahan yang dihadapi. Pemilihan model pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dan harus dipahami oleh guru karena setiap model pembelajaran mengarah kepada desain pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran harus mengacu pada kesesuaian tujuan pembelajaran dengan karakteristik model tersebut. Model pembelajaran yang dipilih dalam proses pembelajaran diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan dalam pelajaran tertentu (Safitri et al., 2018).

Salah satu alternatif sebagai pemecahan masalah dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Double Loop Problem Solving* dengan begitu peserta didik mengerti apa yang harus dicapai dalam untuk mendukung tumbuhnya kegiatan berpikir kritis. *Double Loop Problem Solving* merupakan pembangunan atau variasi dari model pembelajaran yang berbasis masalah di mana penekanannya pada pencarian sebab utama dari timbulnya masalah. Jadi, model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* merupakan model pembelajaran berbasis masalah, di mana siswa dituntut untuk menemukan sebab awal dari suatu masalah (Widiawati et al., 2019). Model DLPS merupakan perkembangan lebih lanjut dari teori *Double Loop Learning* yang berfokus pada pemecahan masalah yang kompleks dan tak terstruktur. Pendekatan DLPS yang mengakomodasi adanya perbedaan level dari penyebab suatu masalah termasuk mekanisme bagaimana sampai terjadinya suatu masalah.

model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* merupakan model pembelajaran berbasis masalah, di mana siswa dituntut untuk menemukan sebab awal dari suatu masalah

Model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan proses analisis berpikir siswa. Model DLPS (*double loop problem solving*) ini adalah variasi dari model pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan penekanan pada pencarian kausal (penyebab) masalah. Model ini juga dikenal dengan model pengambilan keputusan di mana keputusan yang diambil dalam model ini menyangkut proses mempertimbangkan berbagai macam pilihan, yang akhirnya akan sampai pada suatu kesimpulan atas pilihan yang akan diambil (Arum, 2017). Pendekatan pada model *double loop problem solving* yang disarankan adalah mengakomodasi adanya perbedaan dari penyebab suatu masalah, termasuk mekanisme bagaimana sampai terjadinya permasalahan tersebut. Pada proses pembelajaran menggunakan model ini, siswa perlu bekerja pada dua *loop* pemecahan masalah yang berbeda tetapi saling berkaitan. *Loop* untuk pemecahan masalah pertama ditujukan untuk mendeteksi penyebab masalah yang paling langsung, dan kemudian merancang dan menerapkan solusi sementara. *Loop* solusi kedua berusaha untuk menemukan penyebab arahnya lebih tinggi, dan kemudian merancang dan mengimplementasikan solusi dari akar masalah.

Gambar 1. Tahap Proses *Problem Solving*
(source: google)

Menurut Reflani dalam (Sari & Hidayat, 2019), tahapan model pembelajaran Double-Loop Problem Solving, adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah bukan hanya gejala. Pada tahap ini, deteksi yang dilakukan mencakup segala sesuatu yang menjadi faktor dari masalah yang sedang dihadapi.
2. Mendeteksi kausalcau (penyebab langsung) dan menerapkan solusi sementara. Penyebab langsung ini lebih jelas, oleh karena itu mudah dideteksi dan dapat dicari solusinya untuk diterapkan secara tepat.
3. Mengevaluasi keberhasilan dan solusi sementara. Pada tahap ini dilakukannya evaluasi seberapa besar keefektidan dan tingkat keberhasilan dari solusi sementara yang sudah diterapkan.
4. Putuskan apakah analisis akar masalah diperlukan atau tidak. Pada tahp ini diputuskan untuk melakukan analisis akar masalah atau cukup sampai tahap ini, dengan mempertimbang-

kan hasil evaluasi yang dilakukan sebelumnya.

5. Jika dibutuhkan, dilakukan deteksi terhadap penyebab masalah yang levelnya lebih tinggi.
6. Merancang solusi akar masalah. Solusi yang dirancang tentunya bukan solusi sementara lagi, namun solusi yang dapat menyelesaikan masalah hingga tuntas.

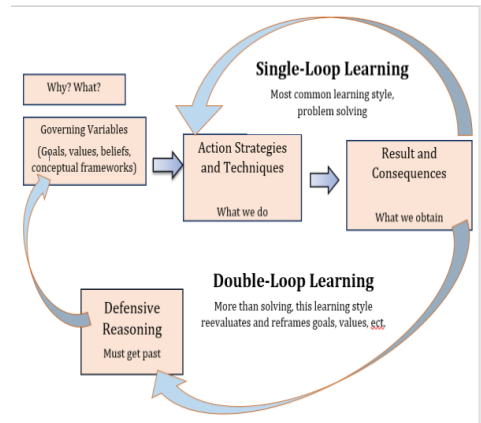
Dari pengembangan model pembelajaran DLPS (Dooble-Loop Problem Solving) ini tentunya ada kelebihan dan kekurangan dari model ini. Adapun kelebihan model pembelajaran *double loop problem solving*), yakni:

1. Dapat menambah wawasan tentang efektivitas penggunaan pembelajaran DLPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Dapat lebih menciptakan suasana kelas yang menghargai (menghormati) nilai-nilai ilmiah dan termotivasi untuk terbiasa mengadakan penelitian sederhana yang bermanfaat bagi perbaikan dalam proses pembelajaran serta meningkatkankemampuanguruitusendiri.

Sedangkan, kekurangan dari model *double-loop problem solving* (DLPS), yakni sebagai berikut:

1. Kesulitan mencari masalah yang tepat/sesuai dengan taraf perkembangan dan kemampuan siswa.
2. Kesulitan dalam mengevaluasi secara tepat. Mengenai proses pemecahan masalah yang ditempuh siswa.
3. Tidak semua pelajaran dapat mengandung masalah / problem, yang justru harus dipecahkan. Akan tetapi memerlukan pengulangan dan latihan-latihan tertentu. Misalnya pada pelajaran agama, mengenai cara pelaksanaan shalat yang benar, cara berwudhu, dan lain-lain.
4. Memerlukan waktu dan perencanaan yang matang.
5. Banyak menimbulkan resiko. Terutama bagi anak yang memiliki kemampuan kurang. Kemungkinan akan menyebabkan rasa frustasi dan ketegangan batin, dalam memecahkan masalah-masalah yang muskil dan mendasar dalam agama.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dinilai dapat berpengaruh baik terhadap proses belajar terutama terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa salah satunya adalah *Double Loop Problem Solving* (DLPS). Penerapan model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS) pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru diharapkan dapat membantu

dalam penyampaian semua materi pelajaran menjadi lebih maksimal, mudah dipahami dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa (Indriyani et al., 2020). Dari beberapa studi terdahulu, pembe;ajaran dengan menggunakan model *double loop problem solving* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam pemecahan masalah. Selain itu penelitian lainnya menghasilkan bahwa model Double Loop Problem Solving (DLPS) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pemecahan masalah matematis. DLPS sendiri merupakan sebuah pengembangan dari model Problem Solving dimana pada model DLPS lebih menitik beratkan pada pencarian sebuah sebab dari sebuah masalah. Sejalan dangan hal ini, pembelajaran DLPS dapat menekankan bagi para peserta didik untuk menjadi individu yang aktif didalam kelas sehingga tidak hanya menjadi pengamat semata. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan dalam DLPS adalah menuntut siswa untuk mengola pemikirannya dalam mencari sebuah penyebab dari sebuah masalah yang dihadapi (Pratama & Suherman, 2018).

Gambar 2. Perbedaan Single-Loop Learning dengan Double-Loop Learning

(Suci Muzfirah)

Sumber Referensi

Arum, W. F. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Double Loop Problem Solving dan Problem Posing pada Materi Fluida. *Jurnal Teknika STTKD, 4*(2), 40–50.

Indriyani, I., Ahied, M., & Rosidi, I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Double Loop Problem Solving (DLPS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Bencana Alam. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika, 1*(1), 8–19.

Pratama, O. I., & Suherman, S. (2018). Pembelajaran Double Loop Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Desimal: Jurnal Matematika, 1*(3), 285–291.

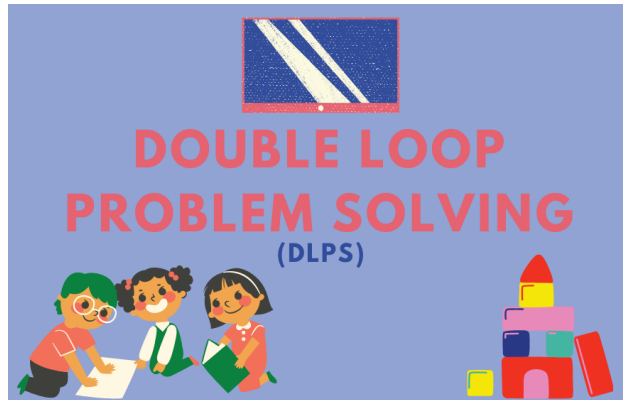
Safitri, J. A., Zen, D., & Nazip, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Double Loop Problem Solving (DLPS) Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Peserta Didik PadaMateri

Keanekaragaman Hayati. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, *2*(1), 41–47.

Sari, V. T. ., & Hidayat, W. (2019). The students' mathematical critical and creative thinking ability in double-loop problem solving learning. *International Seminar on Applied Mathematics and Mathematics Education*, 1–7.

Widiawati, W., Susongko, P., & Widiyanto, B. (2019). Pembelajaran Model Double Loop Problem Solving Berbantuan Alat Peraga untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti*, *3*(2), 86–93.

Infografis

APA ITU DLPS?

Double Loop Problem Solving atau biasa disingkat DLPS merupakan pembangunan atau variasi dari model pembelajaran yang berbasis masalah dimana penekanannya pada pencarian sebab utama dari timbulnya masalah.
Jadi, model pembelajaran Double Loop Problem Solving merupakan model pembelajaran berbasis masalah, dimana siswa dituntut untuk menemukan sebab awal dari suatu masalah

PROSES PEMBELAJARAN DENGAN DLPS

Pada proses pembelajaran menggunakan model ini, siswa perlu bekerja pada dua loop pemecahan masalah yang berbeda tetapi saling berkaitan.
Loop untuk pemecahan masalah pertama ditujukan untuk mendeteksi penyebab masalah yang paling langsung, Loop solusi kedua berusaha untuk menemukan penyebab arahnya lebih tinggi.

TAHAP MODEL PEMBELAJARAN DLPS

Adapun tahapan model pembelajaran Double-Loop Problem Solving, yakni sebagai berikut:

- Mengindentifikasi masalah bukan hanya gejala
- Mendeteksi kausalcau (penyebab langsung)
- Mengevaluasi keberhasilan dan solusi sementara
- Memutuskan analisis akar masalah diperlukan atau tidak
- Jika dibutuhkan, dilakukan deteksi terhadap penyebab masalah
- Merancang solusi akar masalah

KELEBIHAN DAN KEKURANGAN DLPS

Kelebihan:

- Menambah wawasan tentang efektivitas penggunaan DLPS
- Menciptakan suasana kelas yang menghargai (menghormati) nilai-nilai ilmiah

Kekurangan:

- Kesulitan mencari masalah yang tepat
- Kesulitan dalam mengevaluasi secara tepat
- Tidak semua pelajaran dapat mengandung masalah
- Memerlukan waktu dan perencanaan yang matang

DRILL METHOD

Kata *drill* berasal dari bahasa Inggris yang berarti "*exercise or practice*", yaitu latihan (*Drill*, t.t.). Makna yang sama ditemukan dalam kamus Inggris-Indonesia yang menyebutkan bahwa *drill* merupakan suatu kata benda yang berarti latihan (Echols & Hassan, 2007, hlm. 198). Dalam *Oxford Dictionary* terdapat istilah "*training*" yang berarti latihan untuk menjelaskan kata *drill* (*drill_1 noun - Definition, pictures, pronunciation and usage notes | Oxford Advanced Learner's Dictionary at Oxford Learners Dictionaries.com*, t.t.). Jika ditinjau lebih lanjut dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, maka diketahuilah bahwa latihan adalah kegiatan yang dilakukan dalam rangka memperoleh kemahiran atau kecakapan (*Hasil Pencarian - KBBI Daring*, t.t.). Untuk mempertegas pengertian ini, Sardiman dalam bukunya menjelaskan bahwa kata *drill* berarti latihan berulang-ulang baik yang bersifat *trial and error* ataupun melalui langkah-langkah rutin tertentu (2006, hlm. 23). Dengan ini, secara etimologi, *drill* berarti latihan yang dilakukan secara berulang-ulang melalui langkah-langkah rutin untuk memperoleh kemahiran tertentu.

Menurut Suherman, metode *drill* adalah metode pembelajaran yang mengarahkan siswa pada sederetan latihan yang dirancang untuk meningkatkan kefasihan dalam suatu keterampilan baru atau membangkitkan atau menyegarkan kembali keterampilan yang telah dimiliki (Saparwadi, 2016). Definisi tersebut tidak jauh berbeda dengan yang dikemukakan oleh Roestiyah bahwa metode *drill* adalah suatu cara mengajar dimana siswa melakukan kegiatan latihan agar siswa memiliki ketangkasan dan keterampilan lebih tinggi dari yang telah dipelajari (Priyono & Fathoni, 2018). Begitu pula dengan Pribadi, menurutnya metode *drill* adalah metode yang menekankan pada latihan intensif dan berulang-ulang yang bertujuan agar siswa dapat menguasai

keterampilan khusus (Kusumawati & Irwanto, 2016). Senada dengan pendapat tersebut, Nana Sudjana mengartikan metode *drill* sebagai suatu kegiatan melakukan hal yang sama secara berulang-ulang dan sungguh-sungguh untuk memperkuat asosiasi atau menyempurnakan keterampilan agar menjadi permanen. Defenisi-defenisi di atas dilengkapi dengan pendapat Djamarah, menurutnya metode *drill* adalah suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan dan memelihara kebiasaan-kebiasaan tertentu serta memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan, dan keterampilan (Fauzi & Darmawan, 2019). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode *drill* adalah suatu cara mengajar yang mengarahkan siswa pada latihan secara berulang-ulang dan sungguh-sungguh untuk memperoleh ketangkasan, ketepatan, dan keterampilan yang lebih tinggi dari yang telah dipelajari hingga menjadi permanen.

Dasar filosofis dari metode *Drill* adalah filsafat pendidikan behaviorisme yang diprakarsai oleh Thorndike. Priyono dan Fathoni mengutip Budiningsih bahwa konsep dasar tersebut adalah "*learning to do*" atau belajar dengan melakukan, sehingga siswa dikatakan berhasil apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan materi pembelajaran (Priyono & Fathoni, 2018). Sejalan dengan itu, tujuan yang hendak dicapai dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *drill* (Suminarsih, 2018), yaitu:

1. Siswa memiliki kemampuan motorik atau gerak, seperti menghafal kata, menulis, menggunakan alat, membuat suatu bentuk, atau melakukan gerakan olahraga.
2. Mengembangkan kecakapan intelektual, misalnya mengali, membagi,

metode *drill* adalah metode pembelajaran yang mengarahkan siswa pada sederetan latihan yang dirancang untuk meningkatkan kefasihan dalam suatu keterampilan baru atau membangkitkan atau menyegarkan kembali keterampilan yang telah dimiliki. metode *drill* adalah suatu cara mengajar yang mengarahkan siswa pada latihan secara berulang-ulang dan sungguh-sungguh untuk memperoleh ketangkasan, ketepatan, dan keterampilan yang lebih tinggi dari yang telah dipelajari hingga menjadi permanen.

menjumlah, tanda baca, dan lain-lain.

3. Siswa memiliki kemampuan menghubungkan antara suatu keadaan, seperti hubungan sebab akibat hujan yang lebat maka kemungkinan akan terjadi banjir, antara huruf dan bunyi, dan lain sebagainya.
4. Siswa dapat menggunakan daya pikirnya yang bertambah baik karena dengan pengajaran yang baik, maka siswa akan menjadi lebih teratur dan teliti dalam mendorong daya ingatnya.
5. Pengetahuan siswa akan bertambah dari berbagai sisi dan pemahaman yang lebih baik dan mendalam.
6. Menanamkan asosiasi yang kuat antara pertanyaan, latihan yag diberikan beserta jawaban, dan latihan yang dicapai (Kusumawati & Irwanto, 2016).
7. Melatih keahlian siswa.

Tujuan di atas dapat direalisasikan dalam beberapa bentuk teknik pembelajaran (Suminarsih, 2018), diantaranya:

1. Teknik *Inquiry* (kerja kelompok).

   Teknik ini dilakukan dengan cara mengajar sekelompok siswa untuk bekerja sama dan memecahkan masalah dengan cara mengerjakan tugas yang diberikan.
2. Teknik *Discovery* (Penemuan).

   Teknik ini dilakukan dengan mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran melalui diskusi.
3. Teknik *Micro Teaching*.

   Teknik digunakan untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi pekerjaan mengajar melalui perolehan nilai tambah atau pengetahuan, kecakapan, dan sikap yang dibutuhkan sorang guru.
4. Teknik Modul Belajar.

   Teknik ini digunakan dengan cara mengajarsiswaberbasiskompetensi
5. Teknik Belajar Mandiri.

   Teknik ini dilakukan dengan cara meminta siswa untuk belajar mandiri, baik dalam kelas maupun di luar kelas.

Adapun proses pembelajaran menggunakan metode *drill* dapat dilaksanakan melalui langkah-langkah sebagai berikut (Saparwadi, 2016):

1. Persiapan

   Pada tahap ini, guru mempersiapkan siswa untuk fokus dan menjelaskan tujuan dari materi yang akan dipelajari.
2. Penyajian materi

   Pada tahap ini, guru menyajikan materi secara jelas kepada siswa sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.

3. *Drilling*

   Pada tahap ini, guru memberikan latihan kepada siswa. Latihan yang diberikan sebaiknya dari yang mudah ke yang sulit karena metode *drill* mengutamakan ketepatan.

4. Evaluasi

   Pada tahap ini, guru mengevaluasi pemahaman siswa. Untuk menghindari kebosanan, guru diharapkan untuk evaluasi dalam waktu yang relatif singkat.

5. Refleksi

   Pada tahap ini, guru dan siswa memperbaiki kesalahan yang terdapat dalam proses *drilling.*

Gambar 1. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan latihan

Tambak menyebutkan dalam karya tulisnya bahwa metode *drill* memiliki beberapa kelebihan (Tambak, 2016), antara lain:

1. Pemahaman siswa lebih luas dan tepat melalui latihan yang berulang-ulang.
2. Siswa akan lebih siap dalam menggunakan keterampilannya karena sudah terbiasa.
3. Siswa memperoleh kecakapan mental dan motoris.

4. Membentuk kebiasaan dan menambah ketepatan serta kecepatan pelaksanaan.
5. Siswa menjadi tangkas dan mahir dalam melakukan suatu hal yag telah ia pelajari.
6. Menimbulkan rasa percaya dalam diri siswa karena memiliki keterampilan yang bermanfaat baginya di kemudian hari.
7. Guru lebih mudah dalam mengontrol kedisiplinan dan keaktifan siswa.
8. Bimbingan, koreksi, dan pengawasan yang dilakukan guru memungkinkan siswa untuk melakukan perbaikan secara langsung (Fauzi & Darmawan, 2019).
9. Siswa terhindar dari ketegangan.

Disamping itu, terdapat kekurangan dalam metode *drill* (Tambak, 2016), diantaranya yaitu:

1. Siswa cenderung belajar secara mekanis sebab siswa hanya mengikuti teori-teori yang ada.
2. Penggunaan metode *drill* secara berulang-ulang akan menimbulkan kebosanan bahkan menimbulkan keadaan psikis berupa berkurangnya minat dan semangat belajar, sehingga siswa enggan untuk melanjutkan pelajaran dan
3. Mengurangi kreativitas siswa.
4. Siswa cenderung bersikap verbalisme. Artinya, siswa menguasai materi secara lisan, tetapi tidak mengetahui maknanya.
5. Menimbulkan penyesuaian secara statis terhadap lingkungan karena siswa hanya mengikuti kehendak guru, sehingga penyesuaian diri secara alamiah dengan lingkungan tidak berjalan dengan baik.
6. Siswa akan merasa asing dengan struktur baru dan menimbulkan perasaan tidak berdaya disebabkan oleh latihan yang kokoh terhadap asosiasi tertentu (Suminarsih, 2018).

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi kekurangan tersebut (Suminarsih, 2018), antara lain:

1. Sebaiknya guru tidak menuntut siswa untuk memberi respon yang sempurna dan reaksi yang tepat.
2. Jika siswa mengalami kesulitan dalam memberi respon, maka guru hendaknya segera menemukan sebab-sebab kesulitan yag dihadapi siswa.
3. Guru memberi penjelasan bagi respon siswa, baik yang benar maupun yang salah agar siswa dapat mengevaluasi kemajuan latihannya.
4. Upayakan agar siswa memiliki ketepatan dan kecepatan merespon.

5. Dalam latihan, guru hendaknya menggunakan istilah-istilah yang dapat dimengerti oleh siswa.

Selain itu, hal tersebut juga dapat ditanggulangi dengan memperhatikan prinsip-prinsip penerapan metode *drill* sebagai berikut (Yusuf & Anwar, 1997, hlm. 67):

1. Menentukan alokasi waktu yang cukup.
2. Menyesuaikan materi yang diberikan dengan kemampuan dan perkembangan siswa.
3. Merangsang siswa untuk belajar dan berlatih dengan sungguh-sunguh.
4. Mengutamakan ketepatan dan kecepatan dalam latihan.
5. Memenuhi perbedaan kemampuan dan kecakapan individu siswa.
6. Guru diharapkan untuk telaten dan bersabar.

(Zaimatuz Zakiyah)

Sumber Referensi

Drill. (t.t.). Diambil 18 April 2021, dari https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-indonesian/drill

drill_1 noun—Definition, pictures, pronunciation and usage notes | Oxford Advanced Learner's Dictionary at OxfordLearnersDictionaries.com. (t.t.). Diambil 18 April 2021, dari https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/drill_1?q=drill

Echols, J. M., & Hassan, S. (2007). *Kamus Inggris Indonesia*. PT Gramedia Jakarta.

Fauzi, H. N., & Darmawan, M. A. (2019). Penerapan Metode Drill dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Al-Manar*, *8*(2), 1–16. https://doi.org/10.36668/jal.v8i2.113

Hasil Pencarian—KBBI Daring. (t.t.). Diambil 18 April 2021, dari https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/latihan

Kusumawati, E., & Irwanto, R. A. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Drill untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, *4*(1), Article 1. https://doi.org/10.20527/edumat.v4i1.2289

Priyono, A. H., & Fathoni, M. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Drill Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam*, *5*(2), 112–119. https://doi.org/10.30599/jpia.v5i2.600

Saparwadi, L. (2016). Efektivitas Metode Pembelajaran Drill dengan Pendekatan Peer Teaching Ditinjau dari Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Didaktik Matematika*, *3*(1), 39–46.

Sardiman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.

Suminarsih, I. (2018). Penerapan Metode Drill untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Materi Menyusun Teks Sederhana Terkait Topik Albayaanaat As-Syakhshiyah. *JPG: JURNAL PENELITIAN GURU FKIP UNIVERSITAS SUBANG*, *1*(02), 126–144.

Tambak, S. (2016). Metode Drill dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, *13*(2), 110–127.

Yusuf, T., & Anwar, S. (1997). *Metodologi Pengajaran Agama Islam dan Bahasa Arab*. PT Raja Grafindo Persada.

Infografis 1
Bentuk-bentuk metode *drill*

BENTUK-BENTUK *DRILL METHOD*

Metode *drill* dapat direalisasikan dalam beberapa bentuk teknik pembelajaran (Suminarsih, 2018), diantaranya:

TEKNIK *INQUIRY* (KERJA KELOMPOK)

Teknik ini dilakukan dengan cara mengajar sekelompok siswa untuk bekerja sama dan memecahkan masalah dengan cara mengerjakan tugas yang diberikan.

TEKNIK *DISCOVERY* (PENEMUAN)

Teknik ini dilakukan dengan mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran melalui diskusi.

TEKNIK

Teknik digunakan untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi pekerjaan mengajar melalui perolehan nilai tambah atau pengetahuan, kecakapan, dan sikap yang dibutuhkan seorang guru.

TEKNIK MODUL BELAJAR

Teknik ini digunakan dengan cara mengajar siswa berbasis kompetensi.

TEKNIK BELAJAR MANDIRI

Teknik ini dilakukan dengan cara meminta siswa untuk belajar mandiri, baik dalam kelas maupun di luar kelas.

Infografis 2

Langkah-Langkah penerapan metode *drill*

EDUPRENEUR

Edupreneur harus dikembangkan karena dengan adanya hal ini sejalan dengan undang-undang bahwasannya peserta didik perlu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya melalui kemandirian. Pendidikan menjadi usaha bersama untuk mewujudkan proses pembelajaran supaya peserta didik lebih aktif dan mempunyai kepribadian, kecerdasan, akhlak, sikap serta keterampilan. Potensi peserta didik harus diasah guna menciptakan sumber daya manusia yang unggul, berkualitas, dan bermanfaat dalam lingkungan masyarakat (Ayu Lestari & Gita Cahyani, 2019.). Maka peran lembaga sekolah sangat penting terlebih lembaga pendidikan yang sudah unggul supaya dapat memaksimalkan pemberdayaan peserta didik dalam hal belajar berbisnis dan memiliki kepakaan sosial. Hal ini juga dapat menciptakan *income* serta dampak finansial yang signifikan (Mulyatiningsih, Purwanti, & Si, 2014.)

Kemandirin seseorang dalam dikembangkan dalam empat hal, yaitu Pertama secara ekonomi, yaitu kemampuan yang ada dalam dirinya untuk mengatur ekonomi dan tidak lagi bergantung pada orang lain. Kedua, yaitu kemampuan dalam ranah emosi, yaitu dapat mengatur emosi yang ada pada dirinya dan tidak bergantung pada faktor orang lain. Ketiga, kemampuan sosial yaitu dapat berinteraksi dengan orang lain dan tidak bergantung pada aksi orang lain. Keempat, kemampuan secara intelektual, yaitu dalam mengatasi masalah yang ada dalam dirinya tersebut (Ayu Lestari & Gita Cahyani, 2019.).

Pengertian *Edupreneur*

Kata *edupreneur* berasal dari dua kata yaitu *education* dan *entrepreneur*. *Education* artinya pendidikan, sedangkan entrepreneur yaitu kewirausahaan. Ada tiga pokok dasar dalam *entrepreneur*

yaitu *opportunity creation* (kesempatan berkreasi), *creativity innovation* (pembahuruan daya cipta), dan *calculated risk talking* (perhitungan resiko yang diambil). Dari ketiga hal pokok yang mendasar tersebut maka manusia yang telah menjadi *entrepreneur* mempunyai potensi menjadi pencipta peluang yang ada di lingkungannya, berani akan mengambil resiko yang ada didepannya, serta mempunyai potensi dengan menciptakan hal yang kreatif. *Entrepreneur* juga mempunyai jiwa, sikap untuk menciptakan sesuatu yang bernilai guna, baik untuk orang lain ataupun untuk dirinya sendiri (Ayu Lestari & Gita Cahyani, 2019.)

Ada tiga pokok dasar dalam *entrepreneur* yaitu *opportunity creation* (kesempatan berkreasi), *creativity innovation* (pembahuruan daya cipta), dan *calculated risk talking* (perhitungan resiko yang diambil).

Kriteria *Edupreneur*

Edupreneur dipimpin oleh kepala sekolah. Ada beberapa kriteria untuk menjadi pemimpin *edupreneur* yaitu berani dalam mengambil resiko, inovatif, dan inisiatif. Sedangkan perilaku yang harus dimiliki yaitu, (a) tidak berhenti untuk belajar dan berani mengambil resiko yang ada di depan, (b) memimpin dengan tanpa pamrih, (c) berani mengambil perubahan, (c) berani mengambil budaya baru atau inovatif, (d) dan berani untuk investasi (Mulyatiningsih et al., 2014.)

Metode Pembelajaran

Pendidikan yang biasa menerapkan *edupreneur* salah satunya ada Pendidikan Menengah Kejuruan (SMK) dengan mengimplementasikan metode pembelajaran yang berbasis bisnis atau produksi, diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran kewirausahaan sebagai wahana belajar. Metode pembelajaran tersebut yaitu *teaching factory* dan *business center* (Tri Kuat, 2017).

Teaching factory merupakan pembelajaran dengan menerapkan konsep yang kontekstual. Peserta didik belajar untuk kerja dengan sebenarnya, peserta didik dipersiapkan untuk menjadi wirausaha dengan di tempatkan untuk belajar di tempat berlatih usaha. *Edupreneur* tanpa *teaching factory* belajar keterampilan tanpa adanya praktek karena pengalaman tanpa praktek tidak ada yang bisa diambil pelajaran yang didapat. Secara umum tujuan dari

teaching factory yaitu untuk menciptakan peserta didik yang disiplin, menciptakan keahlian peserta didik, serta menciptakan mental peserta didik yang kuat dalam dunia industri. Kemudian dari adanya *teaching factory* diharapkan menjadi salah satu sumber pendanaan sekolah yang bersangkutan, meningkatkan kompetensi peserta didik dan guru, sebagai sarana pembentukan karakter budaya industri, ahli dalam teknologi, serta menjadi sumber belajar peserta didik (Tri Kuat, 2017).

Sedangkan *business center* merupakan kegiatan yang berpusat pada kegiatan ekonomi dengan tujuan mendapatkan keuntungan. SMK harus mempunyai keuntungan dengan adanya pengadaan jasa, barang dan fasilitas yang dapat disewakan dan dijual. Kemudian tujuan dari *business center* yaitu menghasilkan tamatan SMK yang memiliki pribadi atau jiwa kewirausahaan dengan upaya pencetak generasi produktif dan meningkatkan fungsi dari lembaga pendidikan serta berfungsi sebagai pendukung ekonomi sekolah, guru, dan peserta didik (Mulyatiningsih et al., 2014.) praktik yang dilakukan oleh peserta didik dalam *business center* bisa dilakukan dengan cara mengambil barang yang ada di sekolah lalu dijual kepada masyarakat. Peserta didik diberikan kebebasan dalam hal menganalisis pasar, teknik menjual barang, membuat laporan serta menetapkan harga dari barang tersebut (Tri Kuat, 2017).

Prinsip-prinsip *Edupreneur*

Ada beberapa prinsip dari *edupreneur* yaitu, (a) sebagai berikut dapat meningkatkan lulusan dari SMK, (b) meningkatkan profesional peserta didik dan guru, (c) keuntungan dengan memanfaatkan peningkatan kesejahteraan warga SMK, (d) tidak boleh mengganggu kegiatan dari belajar mengajar, (e) sebagai sarana belajar dan bekerja. Adapun prinsip dari unit jasa yaitu transparan, kemandirian, akuntabilitas, partisipasi, kemitraan, dan efektif atau efisien (Mulyatiningsih et al., 2014.).

Penjelasan dari enam prinsip di atas bahwasannya (Mulyatiningsih et al., 2014.).:

a. Kemandirian termasuk dalam kemampuan untuk mengambil keputusandalammasalahyangdihadapi.
b. Akuntabilitas sebagai mempertanggungjawabkan kegiatan baik secara tertulis atau laporan pada rapat sekolah.
c. Transpatan yang berarti adanya keterbukaan dalam manajemen keuangan antara warga sekolah dan tim pengelola.
d. Kemitraan dengan tujuan untuk saling menguntungkan dan dapat dipercaya satu sama lainnya.

e. Partisipasi bahwasannya adanya keterlibatan secara langsung unuk mengelola program teaching factory.

f. Kemudian efisien atau efektif yaitu bekerja secara benar dan mencapai tujuan dari kegiatan tersebut

Jenis-jenis Kegiatan *Edupreneur*

Pendidikan kewirausahaan yang ada di SMK sudah ada namun dirasa kurang, karena perlu adanya praktek nyata yang dilaksanakan oleh lembaga sekolah SMK tersebut dengan cara adanya ekstrakurikuler kewirausahaan atau koperasi sekolah. Sehingga setelah peserta didik tamat di sekolah tersebut maka peserta didik lulus dengan matang dan mempunyai bekal kelak di masyarakat. Dengan adanya ekstrakurikuler kewirausahaan di sekolah akan melatih peserta didik yang terampil. Selain itu peran guru juga berpengaruh dalam kemandirian peserta didik untuk memotivasi dan mendorong untuk menciptakan mental berwirausaha (Putri Atika Tyagita, Hesti Padmini, & Kristen Satya Wacana Salatiga, 2015.)

Sedangkan dalam ruang lingkup lembaga perguruan tinggi jenis-jenis dari kegiatan *edupreneur* yaitu seperti usaha jasa akademis, produksi, usaha jasa non akademis, business center dan perdagangan. *Edupreneur* di lembaga perguruan tinggi juga dicanangkan oleh Kemenristke DIKTI dalam program kreativitas mahasiswa atau PKM untuk mengembangkan *edupreneur* dengan adanya kegiatan produksi, dan melatih kemampuan mahasiswa (Sutrisno, 2017)where as their achievement not a guarantie to get a job, such, the more of increasing of ILPT yearly, the more increasing of educated unemployment level. Then, due the graduan failed being absorbed by the industries. The role of Higher Education Institutions are very important in solving the problems, especially in facing the chalenges in the free trade era which requires LPT to have a strong competitiveness. This is in line with the objectives of educational services , as reflected in the National Education System Act (USPN.

(Reni Matofiani)

Sumber Referensi

Ahmad, U., & Yogyakarta, D. (2017). *Penumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Melalui Implementasi edupreneurship di Sekolah Menengah Kejuruan Tri Kuat*.

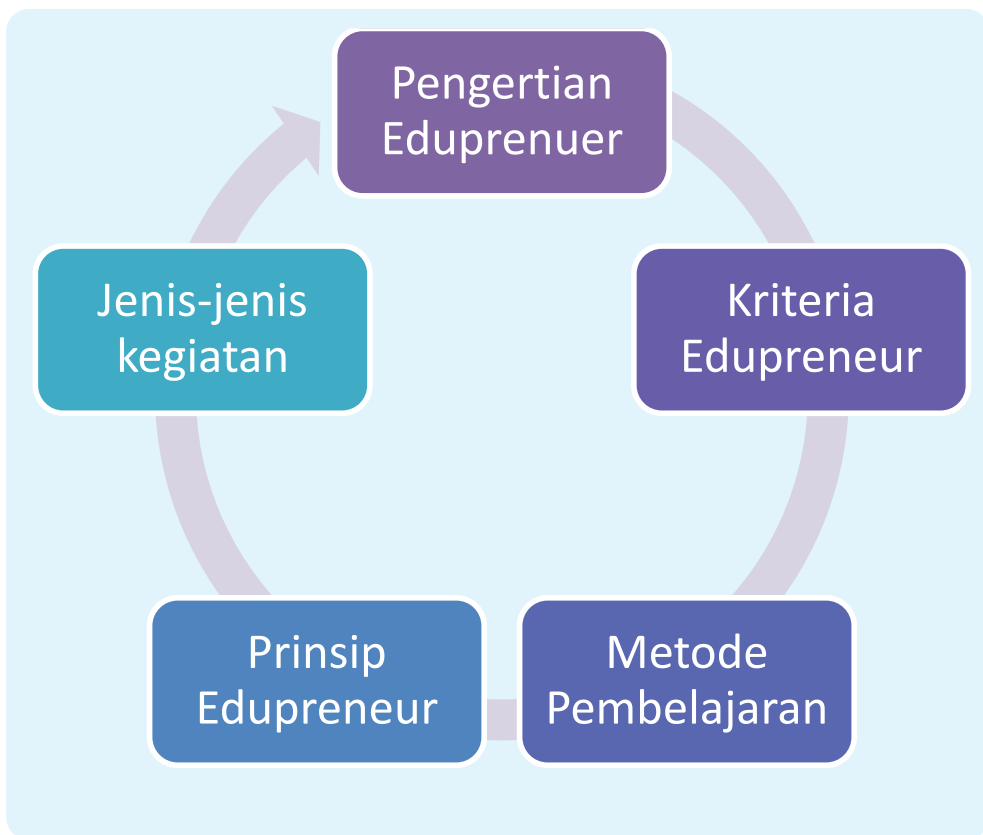
Ayu Lestari, E., & Gita Cahyani, L. (n.d.). *Strategi Pembelajaran Kreatif Berbasis Edupreneur Dalam Pengembangan Pembelajaran IPA*.

Mulyatiningsih, E., Purwanti, S., & Si, M. (n.d.). *Pengembangan Edupreneurship Sekolah Kejuruan*.

Putri Atika Tyagita, B., Hesti Padmini, K., & Kristen Satya Wacana Salatiga, U. (n.d.). *Edupreneur Dalam Meningkatkan Mutu Lulusan SMK*. Retrieved from http://snpe.fkip.uns.ac.id

Sutrisno, W. (2017). *Edupreneurship Sebagai Pemerkaya Kompetensi Untuk Memperkuat Daya Saing Lulusan Perguruan Tinggi Di Indonesia* (Vol. 29).

Infografis

Pembelajaran Berdasarkan Teori *Edupreneur*

E-LEARNING

E- Learning secara harfiah merujuk pada penggunaan media eletronik. Pembelajaran E-learning merupakan pembelajaran dengan jarak jauh yang menggunakan dengan teknologi komputer atau biasanya disebut internet sebagai bahan kebutuhannya. *E-Learning* dapat menjadi rujukan dan menjadi solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Penggunaan internet dalam media pembelajaran, Materi pengajaran dan pembelajaran yang disampaikan melalui media ini mempunyai teks, grafik, animasi, simulasi, audio dan video. Ia juga harus menyediakan kemudahan dalam diskusi grup dengan bantuan profesional dalam bidangnya.

Perbedaan pembelajaran biasa dengan menggunakan *E-Learning*, di dalam kelas biasa (tradisional) yang terdapat disekolah melalui dosen/ guru dianggap sebagai seseorang yang berpengetahuan tinggi dan serba tahu dan

Pembelajaran E-learning merupakan pembelajaran dengan jarak jauh yang menggunakan dengan teknologi komputer atau biasanya disebut internet sebagai bahan kebutuhannya

diberikan tugas untuk menyalurkan ilmu yang ia miliki. Dan pada pembelajaran *E-Learning* difokuskan atau ditujukan pada peserta didik. Dalam lingkup *E-learning* itu sendiri mahasiswa akan dituntut untuk dapat lebih aktif dalam mempelajarinya.

Penerapan *E-learning* memainkan peranan yang lebih aktif pembelajarannya. Mahasiswa membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha, dan inisiatif sendiri. Dalam filosofis

E-Learning ada beberapa pembagian. Yang pertama, dalam pemyampaian *E-learning* menggunakan media informasi, komunikasi pendidikan secara *on-line*. Yang Kedua, dalam menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.

Yang Ketiga, dalam pembelajaran *e-learning* tidak berarti dapat menggantikan kegiatan dalam kelas, tetapi memperkuat penerapan pembelajaran yang biasa terjadi, dan kemampuan mahasiswa/siswa bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar konten dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik.

Sistem yang diterapkan secara sederhana akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang ada, dengan kemudahan pada panel yang disediakan, akan mengurangi pengenalan sistem e-learning, sehingga waktu belajar peserta dapat efisien untuk proses belajar dan bukan pada belajar menggunakan sistem e-learningnya. Syarat personal berarti pengajar dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang guru yang berkomunikasi dengan murid saat berada dikelas.(Elyas, 2018)

E-learning ialah proses belajar yang paling efektif yang dapat dihasilkan dengan menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan system pelayanan dalam belajar. Terdapat beberapa kategori dalam e-learning, kategori ini menunjukan kriteria-kriteria dasar pada *e-learning*, yaitu : *Yang Pertama*, *E – learning* bersifat jaringan. Dimana, para pembuat system ini mampu bertanggung jawab dan memperbaiki secara cepat. Menyimpan data, menampilkan kembali, mendistribusikan dan mensharing apa saja pembelajaran dan informasi. *Yang Kedua*, Penerapan *E-learning* dapat dikirimkan dan digunakan pengguna melalui teknologi komputer yang semakin maju dengan ketersediaan penggunaan standar teknologi internet yang memadai. *Yang ketiga*, Penerapan E-learning itu sendiri sangatlah luas, solusi pembelajaran yang ada mampu mengungguli paradigma tradisional dalam pembelajaran.

Selain itu terdapat juga manfaat adanya e-learning didalam kelas diantaranya :

1. Menjadi suatu tambahan, dimana mahasiswa mempunyai kebebasan memilih menggunakan atau me-

manfaatkan adanya pembelajaran elektronik atau tidak.

2. Sebagai pelengkap (komplemen), dapat dikatakan digunakan sebagai pelengkap jika materi pembelajaran elektronik dapat diprogramkan untuk menjadi pelengkap materi pelajaran yang dengan mudah bisa diterima oleh mahasiswa/siswa didalam pembelajaran secara langsung atau tatap muka dikelas. Bertujuan agar mahasiswa dapat semakin memiliki keyakinan dalam menguasai materi-materi pelajaran yang disampaikan.
3. Bermanfaat sebagai pengganti (subsitusi), dikatakan menjadi pengganti bertujuan agar mahasiswa dapat lebih mudah untuk saling bertukar informasi yang mengenai bahan pembelajaran, tugas-tugas, atau bahan untuk mengembangkan diri. Dengan adanya e-learning itu sendiri dilihat dari dosen maupun mahasiswa saling menguntungkan. Jika dilihat dari segi mahasiswa salah satunya dapat memudahkan interaksi antar mahasiswa serta mahasiswa juga lebih mudah untuk mengakses materi pembelajaran lebih baik yaitu dapat diakses berulang kali. Sedangkan, dilihat dari segi dosen diantaranya memudahkan dosen untuk menyempurnakan materi-materi pelajaran, menjadikan dosen dapat mengembangkan diri dengan melakukan penelitian dalam menambah wawasan, lebih bisa mengontrol perkembangan belajar mahasiswa dimana dosen mengetahui kapan mahasiswa belajar dan bagaimana perkembangan serta dapat mengecek tahap pengerjaan tugas-tugas mahasiswa.(Karwati, 2014)

Sistem yang dijalankan dalam menerapkan *E-learning* tidak lepas dari proses pembelajaran dilaksanakan, diantaranya :

1. Menyediakan bahan yang bersifat *teacher-centered*, yaitu terdapat arahan atau intruksi yang jelas antara dosen dan mahasiswa karena dalam e-learning perlu adanya profesionalitas dalam bekerja dapat memberi peluang pada peserta didik yang bersifat bertahap dan sesuai dengan aturan yang terkait dan terikat, serta deklaratif dan tersampaikan materi pembelajaran dengan baik dan jelas.
2. Tersedianya sistem *learned-centered* yaitu bahan pembelajaran yang menyediakan hasil-hasil arahan yang berfokus pada pengembangan diri, kreatifitas, serta dapat mengembangkan kemampuan kemandirian mahasiswa.
3. Tersedianya contoh materi-materi pada penerapan *e-learning* bertujuan untuk mempermudah pemahaman dan dapat memberikan kesempatan

untuk berlatih dan menambah pengetahuan.

4. Dalam penerapannya dapat menambahkan materi berupa games edukatif sebagai media untuk berlatih serta dapat menjadi alat bantu dalam membuat pertanyaan. (Jais, 2019)

Selain adanya sistem yang diterapkan dalam pembelajaran tentunya ada manfaat diterapkan *e-learning*, adanya *e-learning* merubah adanya model belajar dan mengajar secara tradisional atau secara langsung dikelas menjadi visual (tatap muka) melalui media internet. Pengajar akan menyediakan dan menyiapkan materi yang digunakan untuk bahan pembelajaran untuk peserta didik, dapat mengontrol perkembangan peserta didik dan dapat memantau kegiatan-kegiatan dalam mengerjakan tugas atau mengembangkan diri. Adanya penerapan pembelajaran dengan metode e-learning dapat mengubah pola pikir penyampaian komunikasi yang lebih komprehensif dan interaktif kepada peserta didik, dengan adanya *e-learning* manfaat lain yang dapat diambil adalah dari jajaran civitas academia, dosen, bahkan mahasiswa dapat mengakses informasi tanpa adanya batas waktu yang menyulitkan peserta didik, tidak adanya batas jarak wilayah. Untuk mewujudkan *e-learning* yang baik dan dapat lebih bermanfaat tentunya didukung adanya sarana dan prasarana seperti tersedianya tunjangan kuota internet yang memadai, serta adanya sosialisasi metode yang digunakan setiap waktu pembelajaran yang akan terlaksana kepada seluruh civitas academia, dan lain sebagainya. (Saifuddin, 2016)

Aksesibilitas yang baik merupakan tingkat kenyamanan dan tingkat kemudahan peserta didik dalam mencapai tujuan pemahaman materi pelajaran yang disampaikan yang berhubungan dengan perilaku-perilaku berkomunikasi dengan baik melalui media internet. Karena sebagian besar pengguna e-learning menggunakan web-browser sebagai media untuk memperoleh dan mengakses informasi, selain dari adanya web-browser seorang pengajar dapat memberikan informasi dan peserta didik dapat memperoleh informasi dari media chat grup yang disediakan oleh banyak sarana aplikasi memalui handphone masing-masing individu. (Suyanto, 2005)

(Mubarok Fatahillah)

Sumber Referensi

Elyas, A. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Warta*, *56*(04), 1–11. Retrieved from http://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/4

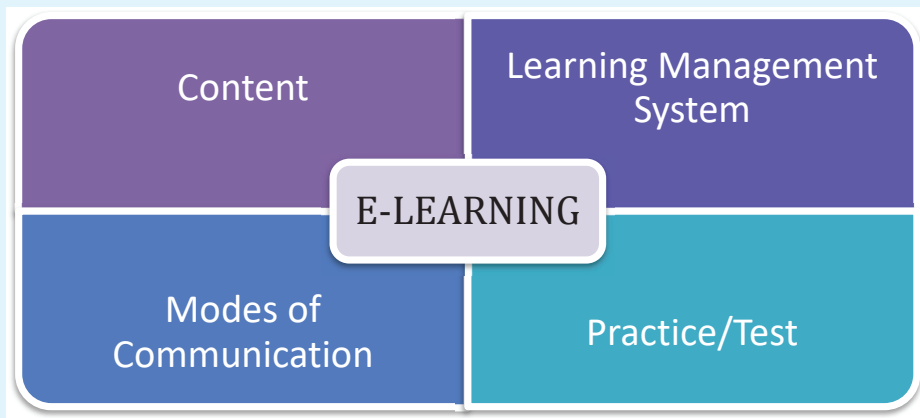
Jais, A. (2019). *Sabilarrsyad Vol. IV No. 01 Januari-Juni 2019 PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF, KREATIF, EFEKTIF DAN MENYENANGKAN (PAIKEM) Ahmad Jais*. *IV*(01), 113–123.

Karwati, E. (2014). Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) terhadap Mutu Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, *17*(1), 41–54. https://doi.org/10.20422/jpk.v17i1.5

Saifuddin, M. F. (2016). E-LEARNING DALAM PERSEPSI MAHASISWA. *Varia Pendidikan*, *29*(2), 102–109.

Suyanto, A. H. (2005). *MENGENAL E-LEARNING*.

Infografis

EMPIRISME

Pendidikan merupakan upaya yang terstuktur dalam rangka menanamkan dan memperkuat nilai-nilai akhlak, mengajarkan pengetahuan, mengasah keterampilan dan menumbuhkan potensi yang dimiliki anak. pelaksanaan pendidikan diawali dengan mengetahui *input* yakni keadaan awal seorang anak sebelum mendapatkan perlakuan belajar, selanjutnya adalah pelaksanaan, perlaksanaan merupakan serangkaian proses kegiatan belajar dilengkapi dengan metode belajar, fasilitas belajar, pendidik dan evaluasi. Serta terakhir adalah *output* yaitu hasil akhir yang diperoleh anak setelah mengikuti proses belajar. supaya tercapainya hasil pendidikan yang maksimal pendidikan perlu dimanajemen dengan baik. yakni diawali dengan sebuah rencana yang matang, sebuah rencana begitu penting sebab rencana akan menjadi pakem atau rel yang dijadikan pedoman saat nantinya melaksanakan proses pendidikan. Setelah rencana dianggap matang dilanjutkan dengan pelaksanaan, pelaksanaan merupakn serangkaian kegiatan belajar mengajar yang dilakukan mengikuti rencanan yang telah dibuat dan terakhir merupakan evaluasi, keberadaan evaluasi menjadi penting untuk mengetahui letak kelemahan agar dapat diperbaiki.

Di dalam dunia pendidikan dikenal beragama aliran paham pendidikan yaitu paham empirisme, paham nativisme, rasionalisme dan konvergensi. Empirisme merupakan paham yang menyatakan perkembangan anak banyak ditentukan oleh pengaruh lingkungan dan pengalaman anak. Pada pandangan empirisme tidak menganggap adanya kondisi potensi yang dibawa sejak lahir. John locke: mengenai kajian aliran empirisme berasal dari pandangan “tabularasa” yang digambarkan sebagai gambaran jiwa anak (Aprilia Palada). Tabularasa atau kertas kosong merupakan istilah yang menggambarkan keadaan

awal seorang anak yang masih bersih belum memiliki banyak coretan.

Empirisme merupakan paham yang menyatakan perkembangan anak banyak ditentukan oleh pengaruh lingkungan dan pengalaman anak. Pada pandangan empirisme tidak menganggap adanya kondisi potensi yang dibawa sejak lahir.

Aliran empirisme dengan tokoh utamanya Jhon Locke (1632-1704). Istilah aslinya aliran ini yaitu "the school of british empirism" (aliran empirisme inggris). nilai utama paham empirisme dikenal dengan istilah "TABULA RASA", sebuah istilah bahasa latin yang berarti "kertas kosong" atau lembaran kosong. Nilai lembaran kosong mengisyaratkan pentingnya pengalaman, lingkungan dan pendidikan, artinya lingkungan dan dan pengalaman memberikan pengaruh dominan dalam perkembangan anak. Selanjutnya kondisi bawaan yang dimiliki anak sejak lahir dianggap tidak memberikan pengaruh. pandangan empirisme berpendapat bahwa anak seperti kertas kosong yang sejak lahir tidak membawa bakat apa-apa sehingga orangtua, guru dan lingkungan yang akan mengisi dan mewarnainya. paham kaum empiris ini dikenal dengan istilah "optimisme pedagogis". berdasar penjelasan diatas menurut paham empirisme. Guru, orangtua dan lingkungan memainkan peranan penting dalam mempengaruhi perkembangan anak. ((Aminudin, 2019)

Menurut John Lock. hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pendidikan yaitu: a. mendidik anak semestinya dilakukan kepada anak sejak dini agar tidak terlambat. b. mengutamakan pembiasaan dan latihan daripada peraturan, perintah atau nasehat. c. anak harus mendapatkan pengamatan dan perhatian : 1) Apa yang diberikan kepada anak harus sesuai dengan tingkat perkembangannya). 2) kecenderungan minat anak. 3) kecenderungannya mengikuti seuatu yang dilihat agar tidak merusak semangat. 4) anak harus mendapatkan pemahaman mengehai sesuatu yang perlu dilakukannya, 5) belajar disekolah hendaknya tidak menjadi beban bagi anak, suasanya belajar dibentuk dengan menyenangkan.

Orientasi pendidikan bukan hanya pada trnsfer pengetahuan, pendidikan sejatinya harus memberikan perhatian besar pada penanaman dan penguatan akhlak yang terpuji, Akhlak sendiri merupakan kepribadian yang ada pada diri individu yang mendorongnya untuk berperilaku berdasarkan tata kesopanan,

nilai-nilai dan norma. Kata Akhlak berasal dari bahasa Arab *"khuluqun"* memiliki arti watak, perilaku, adat atau "khalqun" yang berarti kejadian, buatan, ciptaan. Jadi secara etimologi akhlak itu berarti budu pekerti, adat, tabiat atau sistem perilaku yang dibuat ((Manan, 2017). Sedangkan pendidikan akhlak adalah upaya manusia dewasa untuk mengarahkan anak agar menjadi manusia yang bertakwa kepada tuhan dan memiliki budipekerti yang baik. (Bafadhol, 2017) akhlak dibagi menjadi dua, yaitu akhlak atau perilaku yang baik dan akhlak atau perilaku yang buruk. Pelaksanakan pendidikan disekolah-sekolah semestinya memberikan perharian yang besar yang berarati akhlak menjadi tujuan utama sebelum melakukan penekanan pada pemahaman pengetahuan dan keterampilan motorik

Berkaitan dengan pandangan empirisme dimana lingkungan dan pengalaman memainkan peranan penting dalam perkembangnan anak. Pada pendidikan akhlak agar anak dapat melaksanakan akhlak yang terpuji dan melingggalkan akhlak yang buruk maka kondisi lingkungan juga harus mendapat perhatian sebab lingkungan turut memberikan pengaruh pada perkembangan anak. Terdapat tiga pusat pendidikan yang memiliki pengaruh pada perkembangan anak yakni pendidikan melalui keluarga, pendidikan melalui sekolah dan pendidikan melalui masyarakat. (Swarsono, 2015) Ketiga poin tersebut mengindikasikan bahawa faktor eksternal yakni kondisi yang berada diluar diri anak turut memberikan pengaruh pada perkembangannya.

Penguatan akhlak yang terpuji semestinya dilakukan melaui pembiasaan dan keteladanan. Dalam hal ini pusat pendidikan memainkan peran untuk memberikan stimulus dengan memberikan keteladanan perilaku yang baik agar anak memunculkan respon positif mengikuti perilaku baik yang dijadikan panutan. Keteladanan adalah cara yang tepat dan efektif yang dapat digunakan dalam membentuk dan mendidkan anak secara sosial, spiritual, dan moral. Sebab, pendidik adalah panutan yang ideal dalam bagi maka sudah semestinya guru menampilkan tuturkatan dan berbuatan yang layak untuk dicontoh bagi anak. (Manan, 2017)

Mendidik akhlak yang baik kepada anak sejatinya harus dilakukan sejak dini, yakni dengan memberikan keteladan dan pembiasaan. Anak-anak dirangsang dengan kebiasaan-kebiasaan baik serta dijauhkan dengan kebiasaaan buruk. Pembiasaan merupakan cara yang dilakukan dengan memberikan contoh perilaku yang baik kepada anak kemudian sianak dibimbing untuk melakukan contoh perilaku yang diberikan secara berulang-ulang sampai hal baik yang diajarkan menjadi sebuah kepribadian yang melekan.

beberapa persyaratan yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan metode pembiasaan kepada anak-anak, yaitu: a. mulailah sejak dini dengan memberikan contoh perilaku yang baik serta jauhkan anak dari perilaku yang kurang baik. b. pembiasaan seharusnya dilakukan berulang-ulang sampai kemudian menjadi karakter yang melekat kuat pada diri anak c. mendidik hendaknya disiplin dan konsisten serta bersikap tegas terhadap keputusan yang telah diambil. Persempit ruang bagi anak untuk melanggar kesepakatan yang sudah dibuat. d. Pembiasaan yang awalnya dipaksa kemudian harus menjadi kebiasaan yang dilakukan anak berdasarkan kesadaranya sendiri. Arief (2002, hlm.114-115) dalam (Manan, 2017)

mengenai akhlak pada dasarnya manusia cernderung mudah mengikuti susatu yang dilihat dari pada sesuatu yang didengar, perlu disadari bahwa anak awalnya berada dalam keadaan yang tidak tahu apa yang semestinya layak dilakukan dan apa yang semestinya ditinggalkan, maka menjadi tugas orang yang sudah desawa untuk memberi tahu dengan cara mengajarinya. Metode pembiasaan dan metode keteladanan dapat menjadi pilihan dalam penguatan akhlak yang baik. *Ing ngarsa sun tuladha* "ketika berada didepan pemimpin menjadi teladan" maka orang dewasa memiliki tanggung jawab untuk memberikan keteladan yang baik kepada anak-anak.

(Khasbi Ainun Najib)

Sumber Referensi

Aminudin. (2019). *Pengantar Ilmu Pendidikan.* Pamulang: Umpam Press.

Aprilia Palada, S. S. (n.d.). *Aliran Empirisme Terhadap Keberhasilan Daniel Yang Taat Kepada Allah.*

Bafadhol, I. (2017).*pendidikan akhlak dalam perspektifislam*.ejournal.uika-bogor,45-61.

Manan, S. (2017). *pembinaan akhlak mulia melalui keteladanan dan pembiasaan*. *journal uin mataram*.mataram

Swarsono, S. E. (2015). *Pendidikan Tinggi Kita: Menuju Insan Bermartabat.* Yogyakarta: UST Yogyakarta.

Infografis

EMPIRISME
PENDIDIKAN: PENGETAHUAN (INPUT): PELAKSANAAN (PROSES): HASIL (OUTPUT)
EMPIRISME
DIDALAM DUNIA PENDIDIKAN DIKENAL BERAGAM ALIRAN PANDANGAN YAITU PAHAM EMPIRISME, PAHAM NATIVISME, RASIONALISME DAN KONVERGENSI
EMPIRISME MERUPAKAN PAHAM YANG MENYATAKAN PERKEMBANGAN ANAK BANYAK DITENTUKAN OLEH PENGARUH LINGKUNGAN DAN PENGALAMAN ANAK
EMPIRISME {JIWA RASA} "JIWA ANAK"
TABULA RASA MENEKANKAN ARTI PENTINGNYA PENGALAMAN, LINGKUNGAN DAN PENDIDIKAN, DALAM ARTI PERKEMBANGAN MANUSIA SEMATA-MATA BERGANTUNG PADA LINGKUNGAN DAN PENGALAMAN PENDIDIKANNYA.
"ALIRAN EMPIRISME DENGAN TOKOH UTAMANYA JHON LOCKE"
ISTILAH ASLINYA YAITU:
"The School of british empirism"
JOHN LOCK
DALAM PENDIDIKAN
PENDIDIKAN AKHLAK
MENDIDIK ANAK SEMESTINYA DILAKUKAN KEPADA ANAK SEJAK DINI AGAR TIDAK TERLAMBAT. MENGUTAMAKAN PEMBIASAAN DAN LATIHAN DARIPADA PERATURAN, PERINTAH ATAU NASEHAT. ANAK HARUS MENDAPATKAN PENGAMATAN DAN PERHATIAN
MENDIDIK AKHLAK YANG BAIK KEPADA ANAK SEJATINYA HARUS DILAKUKAN SEJAK DINI, YAKNI DENGAN MEMBERIKAN KETELADAN DAN PEMBIASAAN YANG BAIK.

TEORI BELAJAR *EXAMPLES NON EXAMPLES*

Dunia Pendidikan terus mengalami kemajuan yang begitu pesat, bagian dari bukti kemajuan tersebut adalah dengan ditemukannya berbagai model pembelajaran yang inovatif, salah satu model pembelajaran inovatif itu adalah model examples non examples. Model *examples non examples* merupakan model yang menggunakan gambar sebagai media penyampaian pembelajaran. Dalam penerapannya model *Examples non examples* dapat mendorong siswa atau mahasiswa untuk belajar lebih kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disediakan. Penggunaan model pembelajaran examples non examples lebih mengutamakan konteks analisis siswa atau mahasiswa, karena konsep yang diajarkan diperoleh dari hasil penemuan dan bukan berdasarkan konsep yang terdapat dalam buku. Dengan memusatkan perhatian siswa terhadap examples non examples tersebut diharapkan dapat mendorong siswa untuk menuju pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pelajaran (Wardika et al., 2014).

Model *examples non examples* merupakan model yang menggunakan gambar sebagai media penyampaian pembelajaran.

Dalam penggunaan model *examples non examples* diperlukan suatu usaha guru atau dosen dalam meningkatkan dan menumbuhkan siswa atau mahasiswa dalam berkomunikasi yaitu guru atau doses dengan siswa atau mahasiswa maupun sesama siswa atau mahasiswa. Siswa harus disiapkan sejak awal untuk mampu bersosialisasi dengan

lingkungannya. Oleh karena itu, bagi seorang guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang melibatkan mental-fisik-sosial siswa secara aktif supaya memberi peluang kepada siswa untuk mengamati dan menjelaskan sambil memberikan argumentasi dan penalaran lainnya (Habibah, 2016). Model examples non examples dapat diterapkan di semua jenjang pendidikan dari mulai Usia Dini hingga jenjang Perguruan Tinggi (Wulan et al., 2014)(Yanuarto, 2016).

Pembelajaran dengan menggunakan model *examples non examples* ini siswa melihat dan memperhatikan gambar, menganalisis gambar, mengemukakan pendapat, menyatakan dan bisa juga bertanya tentang gambar tersebut, sehingga penggunaan model ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Interaksi antara siswa dengan berfikir kritis dalam memecahkan sebuah permasalahan akan tercapai hasil yang diharapkan apabila anak sendirilah yang berpartisipasi aktif dalam merencanakan segala pengetahuan yang di perolehnya, pengetahuan dan keterampilan yang di peroleh siswa bukan hasil mengingat tetapi hasil menemukan sendiri melalui pengamatan sebuah contoh, dilanjutkan dengan menganalisis dan penggunaan berbagai dimensi berfikir kritis yang memiliki peran penting dalam pembelajaran (Aisah & Asmahasanah, 2017). Maka, dalam pembelajaran dengan menggunakan model *examples non examples* ini siswa atau mahasiswa mendapatkan pemahaman yang lebih dikarenakan adanya proses menganalisis dan proses menemukan melalui pengamatan contoh gambar-gambar yang disediakan.

Strategi *examples non examples* juga ditujukan untuk mengajarkan siswa atau mahasiswa dalam belajar memahami dan menganalisis sebuah konsep. Konsep pada umunya dipelajari melalui dua cara: pengamatan dan definisi (Lestiawan & Johan, 2018). Langkah-langkah model pembelajaran examples non examples menurut Agus Suprijono adalah sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran,
2. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui OHP,
3. Guru memberikan petunjuk dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperhatikan atau menganalisa gambar,
4. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas,
5. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya,
6. Mulai dari komentar atau hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai,

7. Kesimpulan (Salahudin & Rohaniawati, 2018).

Kelebihan examples non examples menurut Agus Suprijono adalah:

1. Peserta didik lebih kritis dalam menganalisa gambar,
2. Peserta didik mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar,
3. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya

Sedangkan kelemahan examples non examples menurut Agus Suprijono adalah:

1. Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar,
2. Memakan waktu yang lama. (Setiawan et al., 2014)

(Fitria Wulandari)

Sumber Referensi

Aisah, S., & Asmahasanah, S. (2017). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Example Non Example Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Attadib Journal of Elementary Education*, *1*(2), 31–48.

Habibah, S. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Examples Non Examples Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tokoh-Tokoh Pergerakan Nasional Kelas V SDN 70 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, *3*(4), 54–64.

Lestiawan, F., & Johan, A. B. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Example Nonexample Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Dasar-Dasar Pemesinan. *Jurnal Taman Vokasi*, *6*(1), 98–106. https://doi.org/10.30738/jtvok.v6i1.2866

Salahudin, A., & Rohaniawati, D. (2018). Pembelajaran Berkelompok Tipe Example Non Example Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, *VIII*(1), 1–9. https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/download/1586/1186

Setiawan, D., Sugiyono, & Uliyanti, E. (2014). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Examples Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, *7*(3), 1–15.

Wardika, Sulastri, & Dibia. (2014). Pengaruh Model Examples Non Examples terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD di Gugus III Kecamatan Tampaksiring. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, *2*(1). https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3091

Wulan, L. I. C., Wirya, I. N., & Jampel, I. N. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Example Non Example Berbantuan Media Papan Planel Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Di TK Pradnya Pramita Kecamatan Tabanan. *Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, *2*(1).

Yanuarto, N. W. (2016). Example and Non-Example Pada Pembelajaran Matematika. *Edumatika*, *06*(01), 68–78.

Infografis*

Keterangan: Langkah-langkah model pembelajaran *examples non examples*

34 EXPERIENTIAL LEARNING

Secara bahasa, *experiential* berarti pengalaman dan *learning* adalah proses belajar. Dalam konteks pendidikan, *experiential learning* dikategorikan sebagai salah satu strategi belajar (Majid, 2013). Menurut Kolb (1984) dalam (Sternberg & Zhang, 2014), *experiential learning* adalah proses pembelajaran yang membentuk pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Strategi ini memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan secara aktif dengan cara melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

experiential learning adalah proses pembelajaran yang membentuk pengetahuan melalui transformasi pengalaman

Output yang diharapkan pada pembelajaran ini antara lain memperbesar rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran, meningkatkan pemahaman, mendukung kemampuan *problem solving*, serta melatih berpikir kritis dan analitis. Pendekatan yang cocok untuk penerapan *experiential learning* menurut (Scott Donald Wurdinger & Bezon, 2009) antara lain:

1. *Project based learning* didefinisikan sebagai metode pengajaran di mana guru membimbing siswa melalui proses pemecahan masalah yang meliputi identifikasi masalah, mengembangkan rencana, menguji rencana terhadap kenyataan, dan merefleksikan rencana saat dalam proses merancang dan menyelesaikan sebuah proyek. *Output* pendekatan ini adalah menghasilkan produk atau proyek.
2. *Problem based learning* mengarahkan peserta didik menjalani proses

pemecahan masalah dan seringkali bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan solusi.

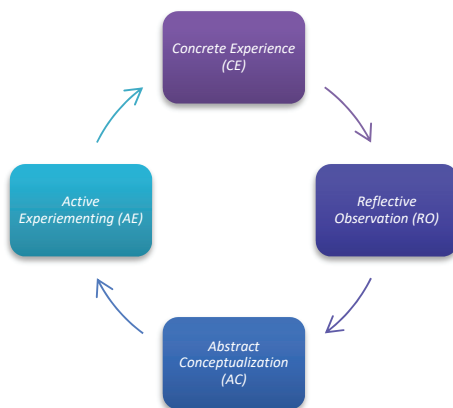
3. *Service learning* adalah proses pembelajaran dengan memberi layanan kepada orang lain dalam periode waktu tertentu secara terstruktur untuk mendemonstrasikan keterampilan dan pengetahuan.
4. *Place based education* memanfaatkan masyarakat dan lingkungan setempat sebagai tempat pengajaran konsep suatu mata pelajaran.
5. *Active learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara, mendengarkan, membaca, menulis, yang semuanya menuntut siswa untuk menerapkan apa yang mereka pelajari.

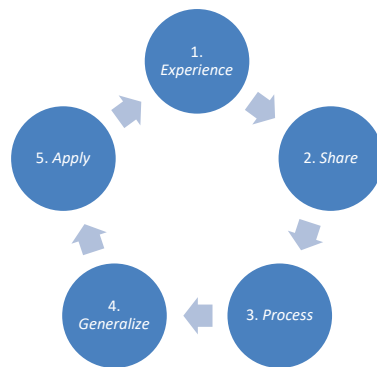
Output yang diharapkan pada pembelajaran ini antara lain memperbesar rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran, meningkatkan pemahaman, mendukung kemampuan *problem solving*, serta melatih berpikir kritis dan analitis.

Pada prinsipnya, *experiential learning* mempromosikan pembelajaran langsung, menggunakan proses pemecahan masalah, menangani masalah dunia nyata, mendorong interaksi siswa dengan konten belajar, terlibat dalam pengalaman langsung, dan menggunakan banyak mata pelajaran untuk meningkatkan pembelajaran interdisipliner (Scott D. Wurdinger & Carlson, 2009). Adapun kunci dari *experiential learning* adalah pengalaman konkret. Tanpa pengalaman yang konkret dan nyata, transformasi pengetahuan sulit terjadi (Kolb, 2014). Karenanya, pembelajaran ini sangat erat berkaitan dengan pembelajaran langsung (*hands-on learning*).

Gagasan *experiential learning* pertama kali muncul dari teori-teori pakar pendidikan maupun psikologi seperti John Dewey, Lewin, dan Piaget. Teori-teori tersebut kemudian mendorong kemunculan teori pembelajaran konkret modern, yaitu *experiential learning* Kolb yang dicetuskan pada tahun 1984 oleh David Kolb. Teori ini menjelaskan 4 fase *experiential learning*, yakni *Concrete Experience* (mengalami pengalaman nyata), *Reflexive Observation* (observasi reflektif), *Abstract Conceptualising* (konseptualisasi abstrak), dan *Active Experimenting* (implementasi dan eksperimen secara aktif).

Empat fase tersebut adalah empat jenis kemampuan yang harus dimiliki peserta didik untuk mewujudkan *experiential learning* yang efektif.

Peserta didik harus mampu melibatkan diri secara penuh, terbuka, dan tanpa bias dalam pengalaman baru (*Concrete Experience*), mampu merefleksikan dan mengamati pengalaman mereka dari banyak perspektif (*Reflexive Observation*), mampu menciptakan konsep yang mengintegrasikan pengamatan mereka menjadi teori yang logis (*Abstract Conceptualization*), dan mereka harus dapat menggunakan teori-teori ini untuk membuat keputusan serta memecahkan masalah (*Active Experimenting*) (Pipitone, 2017).

Gambar 1. *Experiential Learning Theory* dari David Kolb

Pada siklus ini, *experiential learning* dapat dimulai dari fase yang mana saja, dengan catatan tetap mengikuti alur yang sudah ditentukan pada gambar. Keempat fase tersebut menunjukkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik. Konsep lainnya adalah *Experiential Learning Model* dari Pfeiffer & Jones yang dicetuskan pada tahun 1983. Proses *experiential learning* terdiri dari lima langkah, yaitu *Experience* (pengalaman), *Share* (membagikan dan merefleksikan pengalaman), *Process* (menganalisis pengalaman), *Generalize* (generalisasi), dan *Apply* (aplikasi atau penerapan dari apa yang dipelajari dari pengalaman).

Gambar 2. *Experiential Learning Model* dari Pfeiffer & Jones

Berbeda dengan teori Kolb, proses model *experiential learning* Pfeiffer & Jones dimulai dari tahap pembentukan pengalaman terlebih dahulu. Setelah pengalaman (*Experience*) terbentuk, peserta didik membagikan dan mendeskripsikan pengalaman (*Share*), dilanjutkan dengan mengidentifikasi apa pentingnya proses pengalaman yang sudah dilakukan (*Process*). Jika sudah memahami prosesnya, peserta didik

menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari (*Generalize*) sehingga kemudian dapat mengaplikasikannya pada kehidupan nyata (*Apply*) (Strong, 1993).

Metode Pembelajaran dalam *Experiential Learning*

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran. Dalam konteks *experiential learning*, metode pembelajaran yang digunakan adalah "*learning by doing*" atau belajar melalui pengalaman konkret. Contoh metode pembelajaran berbasis *experiential learning* yang umum digunakan dalam dunia pendidikan antara lain adalah:

1. *Field trip* adalah kegiatan belajar di luar ruangan yang penting bagi perkembangan dan pertumbuhan kognitif. Kegiatan ini sesuai dengan ciri-ciri *experiential learning* yang menempatkan siswa belajar dari jarak tertentu sehingga memungkinkan mereka mendapatkan pengetahuan. Cara ini membuat siswa merasa lebih terkoneksi dengan proses pembelajaran (Berg dkk., 2020).
2. Bermain peran atau psikodrama adalah permainan yang bertujuan untuk mengetahui individu lebih dalam agar dapat menemukan konsep diri atau tokoh secara psikologis. Tahapan psikodrama adalah persiapan (terdiri dari penjelasan singkat mengenai tujuan permainan peran oleh fasilitator, penggalian tentang peranan, pembagian peran), pelaksanaan permainan peran, dan diskusi (penonton memberi *feedback*) (Cahyani, 2019).
3. Simulasi berasal dari kata *simulate* atau berbuat seakan-akan. Simulasi adalah metode penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami konsep pembelajaran tertentu yang mengarah secara psikomotor (YO, 2016). Metode ini membantu siswa mengetahui keadaan sosial yang dikonstruksikan sehingga terasa nyata. Dalam konteks mengikutsertakan siswa pada suatu keadaan sebagai kegiatan pembelajaran, metode ini termasuk dalambentuk*experientiallearning*.

Metode-metode tersebut menawarkan solusi untuk membantu peserta didik agar merasa terhubung dengan pelajaran, yakni dengan mengajak mereka masuk dan merasakan sendiri suatu pengalaman. Pada situasi ini, pembelajaran tidak berpusat pada guru. Siswa dilibatkan secara aktif dalam prosesnya sehingga siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Berkebalikan dengan metode ceramah yang menempatkan

siswa pada posisi pasif, *experiential learning* mengakomodasi anak untuk belajar secara aktif yang bermanfaat untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Pembelajaran pun akan lebih optimal ketika murid mengambil peran besar dalam proses pembelajaran. Namun, konsep belajar *experiential learning* sesungguhnya sangat luas dan dinamis sehingga tidak terbatas pada metode-metode tersebut. Di lapangan, pelaksanaan *experiential learning* bisa beragam sesuai dengan waktu, subjek, konteks, dan tempat.

Contoh Penerapan Experiential Learning

Experiential learning telah banyak diterapkan dalam pembelajaran formal maupun sosial. Studi yang dilakukan ahli telah banyak menunjukkan kesuksesan metode pembelajaran ini. Untuk memperkaya pemahaman terhadap konsep belajar *experiential learning*, berikut beberapa studi yang dilakukan di berbagai negara dengan subjek dan metode pembelajaran *experiential learning* yang berbeda-beda untuk meningkatkan efektivitas belajar.

1. Pada pembelajaran matematika di India yang diteliti oleh (Thote & Gowri, 2020), *experiential learning* digunakan untuk menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran matematika diintegrasikan dengan seni rupa agar materi seperti persamaan, pangkat, menjadi pengalaman yang konkret bagi peserta didik kelas 5 SD. Hasilnya, nilai tes matematika maupun seni rupa siswa-siswi yang melakukan pembelajaran tersebut meningkat dibandingkan dengan pembelajaran yang memakai metode ceramah.
2. *Experiential learning* juga digunakan untuk membantu pembelajaran peserta didik difabel. Pada studi yang dilakukan oleh (Wiguna dkk., 2016), praktik *experiential learning* metode simulasi membantu peserta didik tuna rungu untuk memahami cara pembersihan busi dan penggantian oli sepeda motor yang menjadi salah satu kompetensi siswa SMK otomotif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya kenaikan *level* keterampilan siswa yang diteliti.
3. Di Kanada, metode *field trip* yang mengajak peserta didik sekolah dasar belajar di ruang terbuka dapat bermanfaat bagi perkembangan kognitif peserta didik. Penelitian ini mengajak peserta didik menjelajahi lingkungan sekitar untuk mendorong proses belajar berdasarkan apa yang menarik perhatian mereka (*student-driven learning*). Hasil penelitian membuktikan metode seperti ini dapat memperluas wawasan siswa, membuat siswa merasa ter-

hubung dengan alam, membantu siswa mengenali esensi membuat keputusan, dan membangkitkan perasaan senang ketika belajar (Berg dkk., 2020).

4. Tak hanya dari sudut pandang pembelajaran formal saja, *experiential learning* juga berperan untuk menunjang pembelajaran sosial budaya. Dalam lingkup sosio-spasial, penelitian oleh Pipitone (2017) menunjukkan bahwa *experiential learning* berbentuk *exchange program* membantu siswa belajar budaya secara efektif. Penelitian ini dilakukan dalam program pertukaran pelajar di Indonesia dan Maroko, dengan menempatkan siswa dalam kondisi sosio kultural tertentu. Pada proses penelitiannya, peserta didik dilibatkan untuk berpartisipasi langsung dalam komunitas budaya agar siswa memahami budaya, makna, hingga sejarah pada tempat yang ditinggali.

(Audrey Shafia Dwinandita)

Sumber Referensi

Berg, S., Bradford, B., Barrett, J., Robinson, D. B., Camara, F., & Perry, T. (2020). Meaning-making of student experiences during outdoor exploration time. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, 1–12.

Cahyani, N. (2019). Psikodrama Untuk Meningkatkan Empati Siswa Di Sekolah Inklusif. *INKLUSI Journal of Disability Studies*, *6*(2), 259–284.

Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press.

Majid, A. (2013). *Strategi pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.

Oktapyanto, R. R. (2016). Penerapan model pembelajaran simulasi untuk meningkatkan keterampilan sosial anak sekolah dasar. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar), 2*(1), 96–108.

Pipitone, J. M. (2017). *Encountering Place, Pedagogy, and Culture: Study Abroad and Experiential Learning in Morocco and Indonesia*.

Sternberg, R. J., & Zhang, L. (2014). *Perspectives on thinking, learning, and cognitive styles*. Routledge.

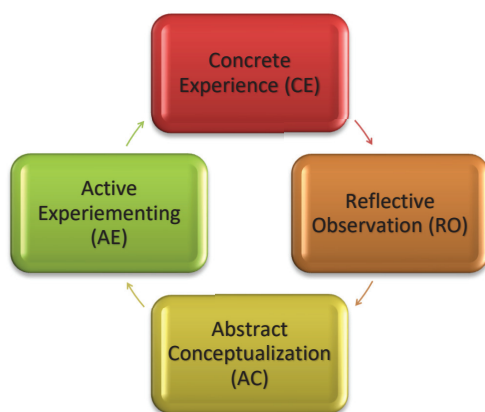
Strong, J. R. (1993). *Adapting Pfeiffer and Jones' Experiential Learning Model for Classroom Use.*

Thote, P., & Gowri, S. (2020). EXPERIENTIAL LEARNING: TOOL FOR JOYFUL LEARNING. *International Journal of Research-GRANTHAALAYAH*, *8*(5), 100–107.

Wiguna, G., Munawar, W., & Untung, S. H. (2016). METODE PRAKTIK PADA PEMBELAJARAN VOKASIONAL OTOMOTIF BAGI PESERTA DIDIK DIFABEL. *Journal of Mechanical Engineering Education*, *1*(2), 261–267.

Wurdinger, Scott D., & Carlson, J. A. (2009). *Teaching for experiential learning: Five approaches that work*. R&L Education.

Wurdinger, Scott Donald, & Bezon, J. L. (2009). Teaching practices that promote student learning: Five experiential approaches. *Journal of Teaching and Learning*, *6*(1).

Infografis

Experiential Learning Theory dari David Kolb

Experiential Learning Model dari Pfeiffer & Jones

FUNGSIONAL

1. Pengertian Pendekatan Fungsional

Pendekatan Fungsional adalah pendekatan yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik dalam rangka menilai dari suatu ilmu khususnya dalam penguasaan bahasa peserta didik. Metode pendekatan fungsional lebih sering digunakan untuk pendekatan yang cenderung mempelajari atau mengajarkan bahasa berdasarkan fungsi bahasa. Pendekatan fungsional juga diartikan sebagai salah satu usaha yang mengajarkan materi-materi pembelajaran yang menekankan pada segi kemanfaatan untuk kehidupan siswa. Implementasi dari pendektan fungsional adalah meningkatkan perkembangan kehidupan sehari-hari peserta didik. Materi yang diajarkan untuk peserta didik bukan sekedar melatih otak saja tetapi juga berguna bagi kehidupan anak, baik dalam sosial dan kelompok. Dengan pendidikan akan menjadikan kehidupan anak yang sejahtera. Melalui pendekatan fungsional anak dapat memanfatkan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan pendidikan dapat dimalkan pada lingkungan masyarakat. (Darumurti 2017)

Pendekatan Fungsional adalah pendekatan yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik dalam rangka menilai dari suatu ilmu khususnya dalam penguasaan bahasa peserta didik.

Penerapan pendekatan fungsional dalam pembelajaran tergantung dari beberapa hal yaitu : tujuan pembelajar-an, sifat materi pelajaran, karakteristik pembelajar, media dan dan fasilitas yang tersedia. Konsep pembelajaran yang

dirancang dan berpijak pada teori fungsionalisme yaitu mengedepankan bahwa pengetahuan adalah obyektif, pasti, tetap, dan tidak berubah. Belajar merupakan kegiatan perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar adalah memindahkan pengetahuan. Adapun fungsi dari *mind* adalah untuk mengcopy struktur pengetahuan yang sudah tersusun kemudian dipindahkan melalui proses berfikir yang dianalisis dan dipilah. Pembelajaran bahasa dengan pendekatan fungsional dilakukan dengan mengadakan kontak langsung dengan masyarakat pemakai bahasa pada lingkungan pendidikan/sekolah. Dengan demikian peserta didik langsung menghadapi bahasa yang hidup dan mencoba memakainya sesuai dengan keperluan komunikasi. Mereka dengan sendirinya merasakan fungsi dari bahasa tersebut dalam komunikasi langsung. Metode pembelajaran bahasa yang didasarkan pada pendekatan fungsional adalah metode langsung, metode pembatasan bahasa, metode intensif, metode audiovisual, dan metode linguistik. (Tur'aeni 2011) Pendekatan fungsional menurut para ahli :

1. Emile Durkheim

Emile Durkheim, adalah ahli sosiologi yang lahir pada Tahun 1858 dan meninggal pada tahun 1817. Ia salah seorang tokoh paling penting dalam sejarah sosiologi. Bahkan dia sendiri diakui atas jasanya menjadikan sosiologi sebagai sebuah ilmu pengetahuan, ketika ia menerapkan metodologi empiris pada kajiannya. Teori struktural fungsional menurut Emile Durkheim adalah susunan masyarakat sebagai bagian tatanan sosial yang mengindikasikan bahwa memiliki hidup harmonis. Fungsionalisme fokus pada struktur sosial yang levelnya makro dalam masyarakat, hal ini juga ia tegaskan bahwa masyarakat sebagai kenyataan objektif individu-individu yang merupakan anggota-anggotanya.

2. Talcott Parsons

Talcott Parsons, adalah ahli sosiologi yang memberikan penjelasan mengenai teori struktural fungsional sebagai bagian keseimbangan dalam institusi sosial, yang diakuinya akan eksis atau dikenal masyarakat apabila berhasil menjalankan tugas serta fungsinya dengan baik, tanpa memberikan perbedaan sedikitpun.

3. Robert K. Merton

Robert K. Merton, adalah tokoh sosiologi yang banyak menjelasakan tentang kelompok sosial, bahkan ia sendiri menjelaskan anomi sebagai prilaku dalam penyimpangan sosial yang dapat menganggu hubungan masyarakat. Pada dasarnya Robert memberikan

pandangan bahwa struktural fungsional adalah kehidupan masyarakat dalam kesimbangan sosial yang akan berjalan jika keteraturan sosial di fungsikan dengan baik. (dosensosiologi.com)

2. Tujuan pendekatan fungsional

Tujuan pembelajaaran menurut fungsionalisme ditekankan pada aspek pengetahuan, sedangkan poses belajar sebagai aktivitas yang menuntut pelajar untuk mengulang kembali pengetahuan yang sudah dipahami dan disampaikan dalam pemaparan laporan, kuis, atau tes. Dalam aktivitas lainnya pengetahuan disampaikan melalui keterampilan secara fakta. Aktivitas belajar lebih banyak bersumber pada buku teks atau buku paket. Pembelajaran yang kemudian ditekankan pada evaluasi pada hasil belajar. (Ariwibowo, Yuliastuti, and Pujimahanani 2020)

3. Kelebihan dan kekurangan pendekatan fungsional

Kelebihan pendekatan fungsional:

a. Bahasa sebagai alat untuk proses penyampaian dan memahami maksud dari pembelajaran, aktivitas pembelajaran lebih pada teks yang diucapkan.
b. Dalam penggunaan bahasa diutamakan secara lisan dan dan kontekstual, bahasa yang digunakan menarik untuk digunakan dan sesuai dengan keadaan yang terjadi.
c. Ketika aktivitas berlagsung pendidik dan siswa saling memahami apa yang disampaikan berdasarkan konteks yang terlibat, yaitu, lokasi (*where*), waktu (*when*), dan siapa (*whom*).
d. Teori yang digunakan dalam pendekatan fungsional berkaitan dengan faktor-faktor sosial daripada proses psikologis, seperti pengguaan cara bahasauntukkehidupansahari-hari.

Kekurangan pendekatan fungsional:

a. Penekanan pada bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi mencapai target, tidak bersifat universal. Karena bahasa nya tidak dapat digunakan oleh orang tunarungu, karena jenis bahasa ini tidak memerlukan penguasaan bunyi-bunyi dengan pengucapannya.
b. Bagi level pemula, bahasa hanya sebatas untuk kepentingan berkomunikasi secara lisan.
c. Bahasa yang digunakan tidak memungkinkan dalam hal berkomunikasi, karena kinerja pembelajarannya tidak sesuai dengan tuntutan dengan bahasa mutakhir,

yaitu penguasaan empat keterampilan berbahasa.

d. Penuturannya hanya terbatas pada kepentingan komuniksi lisan. (Anon n.d.2016)

(Iffah Khoiriyatul Muyassaroh)

Sumber Referensi

Anon. N.D. "Prosiding Seminar Nasional , "Optimalisasi Active Learning Dan Character Building Dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa Di Era MEA.."

Ariwibowo, Syamsuri, Anicleta Yuliastuti, And Cahyaningsih Pujimahanani. 2020. "*Pelatihan Bahasa Inggris Santri Pondok Pesantren Bismar Al-Mustaqim Surabaya Dengan Pendekatan Abstrak.*" 05(02):91–96.

Darumurti, Krishna Djaya. 2017. "*Karakter Ilmu Hukum : Pendekatan Fungsional Dalam Kaitan Dengan Pendidikan Hukum.*" 191–212.

Tur'aeni, Een, And Universitas Islam Negri Sunan Kalijaga. 2011. "*Implementasi Pendekatan Fungsional Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Mtsn* Al- Shaut Al- ' Arabiyah." 173–92.

https://dosensosiologi.com/6-teori-struktural-fungsional-menurut-para-ahli-dan-contohnya-lengkap/

Infografis*

FUTURISTIK LEARNING

Futuristik Learning

Pendidikan dalam arti teoritik filosofis adalah pemikiran manusia terhadap masalah-masalah kependidikan untuk memecahkan dan menyusun teori-teori baru dengan mendasarkan kepada pemikiran normatif, spekulatif, rasional empirik, rasional filosofik maupun historik filosofik. Sedangkan pendidikan dalam arti praktek, adalah suatu proses pemindahan atau transformasi pengetahuan ataupun pengembangan potensi-potensi yang dimiliki subjek didik untuk mencapai perkembangan secara optimal, serta membudayakan manusia melalui transformasi nilai-nilai yang utama (Chabib Thoha:1996).

lebih kurang 600 tahun sebelum Masehi, telah dinyatakan orang Yunani, bahwa pendidikan ialah usaha manusia untuk menjadi manusia. Ada dua kata yang penting dalam kalimat itu, pertama "membantu" dan kedua "manusia". Manusia perlu dibantu agar menjadi manusia. Seseorang dapat dikatakan telah menjadi manusia bila telah memiliki nilai (sifat) kemanusiaan. Hal ini menunjukkan bahwa tidaklah mudah menjadi manusia. Karena itulah sejak dahulu manusia sering gagal menjadikan dirinya sebagai manusia. Jadi, tujuan mendidik ialah memanusiakan manusia. Agar tujuan itu dapat dicapai dan agar progam dapat disusun maka cici-ciri manusia yang telah menjadi manusia itu haruslah jelas (Ahmad Tafsir:2006).

Landasan yuridis itu menunjukkan, bahwa dunia pendidikan bukan sekedar menghasilkan manusia yang trampil atau pintar. Sosok demikian belum cukup atau baru separuh jalan untuk diandalkan membangun dan mencerahkan masyarakat dan bangsa. Dari segi sisi kemajuan Iptek, barangkali syarat pintar dan trampil menjadi syarat privilitas yang menentukan, akan tetapi syarat fundamental yang menentukan

keberlanjutan dan pencerahan peradaban atau bangunan kuktur sangatditentukan oleh bagaimana penyelenggaraan pendidikan bisa menghasilkan sosok pengabdi kebenaran atau manusia berkarakter pejuang.

Pendidikan dalam istilah Al-Qur'an-nya disebut "tarbiyah", yang mengandung arti "penumbuhan" atau "peningkatan jasmani anak".pertama-tama ialah penumbuhan dan peningkatan segi jasmani anak, dengan terutama si ibu tanpa pamrih dan atas rasa cinta kasih sayang yang semurni-murninya mencurahkan diri dan perhatiannya kepada pertumbuhan anaknya. Hubungan emosional yang amat peka danpenuh kemesraan si ibu menjadi taruhan "survival"si anak memasuki dunia kehidupan. Bahkan hubungan itu sudah terbentuk saat berada dalam kandungan. sedemikian pekanya unsur cinta kasih itu, sehingga tempat janin dalam bahasa arab disebut rahm(rahim secara etimologis berarti kasih sayang), (Nurcholish Madjid:1997)

Kiai Sahal Mahfud dalam Nuansa Fiqih Sosial juga menyebut, bahwa pendidikan sejatinya merupakan usaha sadar yang membentuk watak dan perilaku secara sistematis, terencana dan terarah, yang berarti substansi privilitas at-tarbiyahini tak hanya terletak pada transformasi knowledge, tetapi juga berelasi dengan masalah character building (Ahmad Fadeli:2015)

Pendidikan dalam istilah Al-Qur'an-nya disebut "tarbiyah", yang mengandung arti "penumbuhan" atau "peningkatan jasmani anak".

Kebermaknaan hidup seseorang ditentukan oleh kemampuannya dalam menjawab tantangan yang dihadapinya. Ia layak disebut sukses menjalani tugasnya sebagai khalifahdi muka bumi, bilamana tantangan yang dihadapinya tidak mengorbankannya menjadi sosok manusia yang menyerah kalah dalam kegagalan (Mahfud:2006).

Salah satu problem serius atau masalah mutakhir yang dihadapi oleh masyarakat atau negara ini adalah masalah sumber daya manusia. Problem ini bukan hanya menimpa dunia politik, budaya, dan agama, tetapi juga pendidikan. Banyak masalah di dunia pendidikan yang berhubungan dengan masalah kondisi sumber daya manusia. Ketika masyarakat di negara-negara maju memperbincangkan masalah

peningkatan peradabannya, masyarakat atau negara ini masih sibuk mengurus upaya membenahi sektor sumber daya manusianya (Mahfud:2006).

Muhammad Tholchah Hasan menyebut, bahwa memahami masalah pembangunan atau pengembangan sumber daya manusia, termasuk peserta didik perlu dikemukakan hal-hal mendasar sebagai berikut:

Pertama: pengembangan sumber daya manusia (pada hakikatnya adalah upaya untuk mewujudkan dan mengembangkan seluruh daya manusia secara terpadu, sehingga diperoleh kompetensi-kompetensi tertentu. Karena sifat peningkatan dalam kualitas ini, maka pengembangan sumber daya manusia menganut paradigma nilai tambah baik dalam konteks teknologi, ekonomi, maupun sumber daya manusia adalah suatu mentefak (yaitu perubahan pada tingkat pikiran, gagasan, teori, nilai dan paradigma). Dengan demikian nilai tambah tersebut memerlukan elaborasi pada tingkat spesifik (yaitu budaya perubahan satu lingkungan yang lebih besar sebagai kepompong bu,daya manusia, atau perubahan ekosistem manusia, seperti pranata sosial dan sebagainya), dengan artefak (yaitu perubahan fisik yang terjadi sebagai hasil intervensi manusia terhadap lingkungannya dengan ilmu dan teknologi).

Kedua, sesuai dengan sejarah perkembangannya, yang awalnya berpijak pada nilai tambah. Nilai tambah sebagai paradigma pembangunan setidaknya mempunyai dimensi makna lain, yaitu makna non ekonomis pada dimensi kemanusiaan, nilai ekonomis menjadikan manusia lebih produktif, dan nilainya menjadi lebih unggul secara ekonomuis. Sedangkan nilai tambah insani (kemanusiaan) menjadikan manusia lebih tinggi harkat dan martabat kemanusiaannya, yaitu manusia yang lebih berbudaya, berakhlak, beriman dan bertaqwa, berseni dan sebagainya.

Ketiga,secara empiris, pengembangan sumber daya manusia meliputi empat aspek yang saling terkait yaitu: 1) Peningkatan kesejahteraan kualitas hidup, 2) Pengembangan tenaga dan kesempatan kerja, 3) Pengembangan potensi insani, (akal, qolbu, serta fisik), 4) Pengembangan kemampuan menguasai, memanfaatkan dan mengembangkan teknologi.

Keempat, pada tingkat makro perkembangan sumber daya manusia akan terjadi sebagai hasil interaksi antara pertumbuhan/perkembangan ekonomi, perkembangan sosial budaya (termasuk nilai-nilai spiritual) dan perkembangan serta penerapan teknologi. Ketiga proses tersebut dapat berpengaruh secara sinergis terhadap perkembangan sumber daya manusia. Berbeda dengan interdepedensi diatas perkembangan kualitas sumber

daya manusia, suatubangsa dapat makin mempercepat pertumbuhan ekonomi, namun sebaliknya, pertumbuhan ekonomi tidak dengan sendirinya menjamin terjadinya perkembangan kualitas sumber daya manusia. Perkembangan dan pertumbuhan ekonomi yang berorientasi pada ”nilai tambah” yang memungkinkan pengaruhnya pada perkembangan kualitas sumber daya manusia (Muhammad Tholhah Hasan:2000).

Dalam pemikiran ahli fikih kenamaan Sahal Mahfud, pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar yang membentuk watak dan perilaku secara sistematis, terencana, dan terarah (Sahal Mahfudh:1994). Usaha seperti menunjukkan, bahwa dunia pendidikan merupakan tempatnya aktifitas yang mengerahkan berbagai kemampuan terbaik untuk menyukseskan cita-cita luhur berkaitan dengan pembentukan sumber daya manusia Indonesia.

Brubacher mengatakan: “Educationis the organized development and equipment of all the powers of a human being, moral, intellectual and physical, by and for their individual and social uses, directed toward the union of these activities with their creator as their final and”pengertian ini bisa diterjemahkan berikut: pendidikan merupakan perkembangan yang terorganisir dan kelengkapan dari semua potensi manusia, moral, intelektual maupun jasmani, oleh dan untuk kepribadian andividunya dan kegunaan masyarakatnya, yang diarahkan untuk menghimpun semua aktivitas tersebut bagi tujuan hidupnya yang akhir”(Muhammad Tholhah Hasan:1987).

Rumasan tersebut menunjukkan, bahwa pendidikan merupakan suatu aktifitas yang menempatkan manusia sebagai subyeknya. Aktifitas ini berkaitan dengan transformasi ilmu pengetahuan yang diarahkan pada pembentukan kepribadian manusia secara fisik maupun non-fisik. Kepribadian manusia menjadi fokus utama proses pendidikan atau pembelajaran. Hal ini sesuai dengan salah satu unsur pendidikan yang menyebutkan, bahwa di dalam pendidikan terkandung usaha secara terarah untuk mengembangkan kepribadian anak (peserta didik).

Pada tingkat idividual, pendidikan memberikan kreatifitas, kesadaran estetis serta bersosialisasi dengan norma-norma, nilai-nilai dan keyakinan sosial yang baik. Orang yang berpendidikan diharapkan lebih mampu menghargai atau menghormati perbedaan dan pluralitas budaya sehingga memiliki sikap yang lebih terbuka terhadap keanekaragaman budaya. Sedangkan fungsi kependidikan merujuk pada sumbangan kependidikan terhadap perkembangan dan pemeliharaan pendidikan diharapkan bagi manusia memiliki kesadaran untuk belajar sepanjang hayat, selalu merasa ketinggalan informasi, ilmu pengetahuan serta teknologi sehingga

terus terdorong untuk maju dan terus belajar(Muhammad Tholchah Hasan:2000, 4-5).

Al-Ghazali menggunakan empat istilah dalam membahas tentang esensi manusia yaitu: 1) hati (qalb) ialah, yang halus, ketuhanan yang bersifat kerohanian, ia dengan hati yang bertubuh ada hubungannya, 2) ruh adalah yang halus, yang mengetahui, dan yang merasa dari manusia, 3) jiwa (nafs) yaitu yang halus yang telah kami sebutkan yakni hakekat manusia; diri dan zatnya, 4) akal (aql) kadang ditujukan dan dimaksudkan yang memperoleh pengetahuan, dan itu adalah hati yakni yang halus, kadang dimaksudkan sifat orang yang berilmu, dan kadang dituijukan dan dimaksudkan tempat pengetahuan yakni yang mengetahui.

Penggunaan keempat istilah diatas menunjukkan bahwa kajian Al-Ghazali terhadap esensi manusia sangat mendalam menyertai sepanjang perkembangan pemikirannya. Saat berbicara tentang filsafat, ia lebih sering menggunakan kata nafs dan akal, sedangkan ruh dan qalblebih banyak dijumpai dalam kitab-kitabnya ditulis setelah menekuni tasawuf, akan tetapi hal itu tidak mengubah pandangannya tentang esensi manusia(Abidin Ibnu Rusn:1998).

Berkaitan dengan fokus pada manusiaya ini, perlu kiranya dipahami mengenai tujuan pendidikan. Tujuan penddikan ini akan sama dengan gambaran manusia terbaik menurut orang tertentu. Mungkin saja seseorang tidak mampu melukiskan dengan kata-kata tentang bagaimana manusia yang baik yang ia maksud. Sekalipun demikian tetap saja ia menginginkan tujuan pendidikan itu haruslah manusia terbaik. Tujuan pendidikan sama dengan tujuan manusia. Manusia menginginkan semua manusia, termasuk anak keturunannya, menjadi manusia yang baik. Sampai di sini tidaklah ada perbedaan akan muncul tatkala merumuskan ciri-ciri manusia yang baik itu(Abidin Ibnu Rusn:1998). Kata Ahmad Syafii Maarif (Ahmad Syafii Maarif:1995, 11). manusia yang baik merupakan sosok manusia yang tidak menghabiskan masa hidup yang ringkas ini dengan sia-sia.

Manusia hidup di alam, dan menjadikan alam sekitar kehidupannya. Bahkan manusia menjadi bagian dari alam sekitarnya. Tetapi manusia bukanlah bagian dari alamnya sebagaimana bagian-bagian alam lainnya. Manusia merupakan bagian alam aktif. Manusia mendapatkan dan mengambil kebutuhan hidupnya dari alam sekitarnya dan mengolah sedemikian rupa sehingga sesuai dan memadai deengan kebutuhannya. Bahkan manusia memiliki kemampuan untuk mengubah dan menyesuaikan alam sekitarnya menurut dan sesuai dengan kebutuhan hidupnya, manusia berbudaya dan membudayakan alam lingkungannya, untuk mendapatkan kehidupan yang baik, enak dan nyaman-(Zuhairi:2004).

manusia yang baik merupakan sosok manusia yang tidak menghabiskan masa hidup yang ringkas ini dengan sia-sia

Dalam pemahaman BS Mardiatmadja (BS. Mardiatmadja:1986), pendidikan merupakan suatu usaha bersama dalam proses terpadu (terorganisir) untuk membantu manusia mengembangkan diri dan menyiapkan diri guna mengambil tempat semestinya dalam pengembangan masyarakat dan dunianya di hadapan Sang Pencipta. Dengan proses itu, seorang manusia dibantu untuk menjadi sadar akan kenyataan-kenyataan dalam hidupnya, bagaimana dimengerti, dimanfaatkan, dihargai, dicintai, apa kewajiban-kewajiban dan tugas-tugasnya agar dapat sampai kepada alam, sesama, dan Tuhan, sebagai tujuan hidupnya.

Hal itu sebagaimana tujuan pendidikan nasional, bahwatujuan pendidikan nasional sebagaimana telah digariskan di dalam pasal 3 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadiwarga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Sistem pendidikan nasional tersebut merupakan pijakan umum yang digunakan oleh setiap institusi atau lembaga-lembaga pendidikan, termasuk lembaga pendidikan Islam.

Peran masing-masing unsur dalam dunia pendidikan akan menentukan keberhasilan tidaknya suatu proses pembelajaran. Dosen atau guru saja (pendidik) saja yang berperan, sementara mahasiswa tidak menunjukkan usaha-usaha maksimalnya, maka proses pembelajaran tidakakan berhasil. Ketika proses demikian gagal, maka tujuan pendidikan pun tidak akan sukses. Kegagalan pendidikan ini tentulah berdampak secara makro bagi kualitas hidup masyarakat dan bangsa, karena dari pendidikan inilah berbagai bidang strategis dipengaruhinya.

Proses Pendidikan Futuristik

Pendidik dan peserta didik perlu mmahami lebih dulu tentang esensi multikulturalisme. Banyak ahli berbeda dalam memahami multikulturalisme. Ada yang cukup menyebut, bahwa multikulturalisme identik dengan keragaman kultural atau kebudayaan. Menurut Parsudi Suparlan (2002) akar

kata dari multikulturalisme adalah kebudayaan, yaitu kebudayaan yang dilihat dari fungsinya sebagai pedoman bagi kehidupan manusia. Dalam konteks pembangunan bangsa, istilah multikultural ini telah membentuk suatu ideologi yang disebut multikulturalisme.

Menurut Azyumardi Azra (2007) "multikulturalisme" pada dasarnya adalah pandangan dunia yang kemudian dapat diterjemahkan dalam berbagai kebijakan kebudayaan yang menekankan penerimaan terhadap realitas keagamaan, pluralitas, dan multikultural yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Multikulturalisme dapat juga dipahami sebagai pandangan dunia yang kemudian diwujudkan dalam kesadaran politik.

M. Atho' Muzhar menyebut, bahwa multikulturalisme mencakup gagasan, cara pandang, kebijakan, penyikapan dan tindakan, oleh masyarakat suatu negara, yang majemuk dari segi etnis, budaya, agama dan sebagainya, namun mempunyai cita-cita untuk mengembangkan semangat kebangsaan yang sama dan mempunyai kebanggan untuk mempertahankan kemajemukan tersebut.

Berdasarkan pemikiran tersebut, dapat dipahami bahwa multikulturalisme pada dasarnya merupakan konsep dimana sebuah komunitas dalam konteks kebangsaan dapat mengakui keberagaman, perbedaan, dan kemajemukan budaya, ras, agama, dan bahasa.

Suparlan mengutip Fay (1996), Jary dan Jary (1991), Watson (2000) dan Reed (ed. 1997) menyebutkan bahwa multikulturalisme ini akan menjadi acuan atau referensi utama bagi terwujudnya masyarakat multikultural, karena multikulturalisme sebagai sebuah ideologi akan mengakui dan mengagungkan perbedaan dalam kesederajatan baik secara individual maupun secara kultural dan kelompok. Dalam kelompok sosial, sekecil apapun kelompok ini, jika direfleksi dan dibaca dengan nalar yang obyektif, maka multikultural akan diakuinya sebagai realitas, termasuk kehadiran model-modelnya.

Beberapa ahli itu sudah menempatkan multilturalisme sebagai model. Artinya dalam model multikulturalisme ini, sebuah masyarakat, termasuk juga masyarakat Indonesia atau masyarakat manapun di muka bumi, khususnya yang kondisinya seperti Indonesia, mempunyai sebuah kultur yang berlaku general dalam masyarakat yang coraknya seperti suatu mosaik.

Di dalam mosaik itu tercakup semua kebudayaan dari masyarakat-masyarakat yang lebih kecil yang membentuk terwujudnya masyarakat yang lebih besar, yang mempunyai kultur seperti sebuah mosaik, multikulturalisme diperlukan dalam bentuk konstruksi kehidupan masyarakat dan bangsa, sehingga terwujud keharmonisan dalam keragaman kultural atau berbudaya dalam realitas keragaman.McCormick

(1983) menyebutkan empat model multikulturalisme dalam konteks pembentukan suatu bangsa , yaitu :

Pertama; model melting pot, dalam pengertian peleburan etnisitas dan budaya menjadi sebuah bangsa baru, sehingga ciri-ciri etnisitasdan budaya lama yang membentuk kesatuan bangsa itu menjadi hilang.

Kedua; model assimilation, yaitu suatu pandangan yang membenarkan iliminasi perbedaan-perbedaan yang ada dan membaur dengan budaya kelompok yang dominan. Biasanya warna budaya kelompok dominan tersebut yang masih mudah dikenali meskipun sudah berkurang, sebaliknya budaya kelompok lemah akan menjadi kabur dan hilang.

Ketiga; model salad bowi, yang memandang keharusan setiap individu atau kelompok dalam suatu masyarakat harus menghormati keragaman kultural (cultural diversity) yang berasal dari etnis, budaya, agama, bahasa, dan wilayah dimana individu dan kelompok berasal. Dan pada saat yang sama mendukung kesepakatan yang telah di setujui bersama untuk bersatu dan saling menghormati dalam satu wadah dan hidup berdampingan secara damai. Bangsa Indonesia mengikuti model ketiga ini dengan semboyan “Bhineka Tunggal Ika”.

Keempat; model open nation, suatu pandangan masyarakat terbuka, masyarakat dengan segala keberagamannya dibebaskan mengambil cara yang dikehendaki dalam membentuk suatu bangsa. Inti pendidikan multikulturalisme tersebut terletak pada proses transformasi ilmu pengetahuan tentang peran manusia dalam keberagaman dalam lingkupbudaya maupun lainnya, dimana manusia menjadi subyek yang menentukan.

Disebutkan pula dalam Imad al-Din Khalil, bahwa manusia dengan posisinya sebagai khalifah Allah di muka bumi diberikan kekuasaan (quddira lahu) untuk menciptakan peristiwa-peristiwa sejarahnya dengan kemauan dan ikhtiarnya, baik untuk tujuan negatif maupun positip(Ahmad Syafi’i Maarif:9). Tujuan demikian menjadi bukti keragaman, artinya setiap manusia mempunyai pola dan tujuan yang bersifat pluralistik.

Manusia diberi predikat Khalifah Allah di bumi ini membawa arti bahwa manusia diberi kewenangan untuk mengelola bumi dan segala isinya. Mengelola dunia hanya akan dapat dilakukan oleh orang yang memiliki kemampuan dan ilmu pengetahuan. Karenanya sangat jelas, wahyu pertama yang turun adalah surat Al-Alaq ayat 1-5, yaitu perintah untuk membaca. Sejarah juga mencatat, ketika Perang Badar, banyak dari kaum Quraisy yang kalah dalam peperangan akhirnya menjadi tawanan. Rasulullah SAW akan membebaskan tawanan itu, jika mereka mau mengajarkan membaca dan menulis kepada sepuluh umat Islam. Catatan

sejarah itu menunjukkan begitu besarnya perhatian umat Islam terhadap upaya memerangi kebodohan dan keterbelakangan. Hal ini dimaksudkan agar umat Islam tidak menjadi kaum yang marginal, tidak tergilas derasnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi(Hamdani:2006).

Sejarah pun telah membuktikan. Sebuah bangsa yang gigih dalam berjuang dan mengoptimalkan segala kemampuan dan sumber daya yang dimiliki, akan menjadi bangsa yang besar dan maju. Sebaliknya, bangsa yang hanya mengandalkan pinjaman dan belas kasihan dari lembaga-lembaga 'rentenir', maka bangsa tersebut tak akan pernah maju. Karena, bangsa seperti ini dengan mudah akan selalu diatur oleh lembaga donor tersebut. Bagi umat Islam, telah ada contoh nyata dari Rasulullah SAW yang terlahir dalam keadaan yatim. Beliau berusaha dan bekerja secara optimal hingga berhasil dan sukses menjadi pedagang dalam usia yang relatif muda. Beliau adalah public figure yang mengajarkan manusia supaya tidak kenal henti dalam melakukan berbagai bentuk perubahan dalam hidupnyan (Mulyana:2006).

Menuntut ilmu juga tidak dibatasi oleh tempat. Dalam sebuah hadis riwayat Ibnu Uda, Rasulullah memerintahkan untuk menuntut ilmu sampai ke negeri Cina. Ini merupakan indikasi nyata bahwa Islam sangat menghargai ilmu pengetahuan. Ketika Rasulullah menganjurkan untuk belajar sampai ke negeri Cina tentu bukan harus belajar tafsir di sana, sebab bukan tempatnya. Begitu juga di Cina bukan tempat untuk belajar shalat ataupun menunaikan zakat. Cina pada zaman Nabi Muhammad SAW, 14 abad silam, adalah negara yang sudah maju dalam ilmu pengetahuan, teknologi, industri, dan perdagangan. Sehingga, Rasulullah menyuruh umatnya untuk belajar teknologi, perdagangan, dan industri sekalipun kepada orang yang berbeda keyakinan. Begitu istimewanya orang yang menuntut ilmu sampai diperbolehkan oleh Rasulullah untuk iri kepada mereka. Tentu saja iri tatkala ilmunya bermanfaat bagi orang lain. Rasulullah bersabda, ''tidak boleh hasud(iri) kepada orang lain kecuali kepada orang yang diberi kekayaan oleh Allah, kemudian ia menggunakannya untuk membela kebenaran dan kepada orang yang diberi ilmu tatkala ilmunya diamalkan dan diajarkan kepada orang lain.'' (HR Bukhari Muslim)(Uwes fathoni:200). Hal ini menunjukkan derajat orang-orang yang menyibukkan diri dalam belajar, mengajar, mempelajari, atau mengkaji masalah keilmuan.

Kedudukan orang yang mencari ilmu ini memang sangat luhur sampai Allah menjanjikan posisi yang amat tinggi bagi mereka. Dalam Firman Allah SWT berikut: "Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan

untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan (QS Al-Mujadilah 58).

Di dunia ini, banyak orang berburu gelar, meski kadang-kadang tidak tahu persis mana gelar terbaik yang seharusnya direbut. Banyak gelar bisa diraih, namun gelar yang sesungguhnya belum tentu bisa didapatkan. Ada label yang mudah dipasang pada nama seseorang, di depan maupun di belakang, tetapi ada label yang tidak perlu dipasang atau dikenal masyarakat, sementara label ini justru berharga sekali dalam perjalanan kehidupan seseorang(Uwes fathoni:2008).

Tuhan sudah mengingatkan, bahwa di dunia ini ada kesenangan yang menipu, ada kesenangan yang menyesatkan, ada kesenangan yang menggoda, yang bilamana tidak hati-hati, akan banyak manusia di dunia yang jadi korban. Dalam hal gelar pun demikian, banyak orang yang sekedar bergelar, namun miskin kemampuan atau tidak memiliki kapabilitas yang sesuai dengan gelar yang diperolehnya. Ada diantara kita yang sekedar punya gelar, punya kepangkatan, atau status, tanpa mempertimbangkan kalau apa yang melekat dalam dirinya ini mengandung pertanggungjawaban moral. Gelartinggi mencerminkan ketinggian ilmu.Kepangkatan yang melekat mencerminkan amanat yang harus tegak kokoh((Uwes fathoni:2008).

(Andrianto)

Sumber Referensi

Abidin Ibnu Rusn, 1998, Pemikiran Al-Ghazalitentang pendidikan, Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.

Ahmad Syafii Maarif, Membumikan Islam, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 1995Ahmad Tafsir, Filsafat Pendidikan Islam, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2006,

Azyumardi Azra, 2011. Culture Pluralism in Indonesia: Local, National, and Global Exchanges, dalam Eva Hoffman" (ed). LondonBS.

Mardiatmadja, 1986, Tantangan Dunia Pendidikan,Yogyakarta:Kanisius,Yogyakarta.

Chabib Thoha, 1996, Kapita Selekta Pendidikan Islam, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Endang Turmudi (ed),2005, Islam dan RadikalismediIndonesia,Jakarta:LIPIPress.

Mahfud, 2006, Pribadi yang Pintar dan Benar, materi Kultum bagi Kaum terdidik, Surabaya: Prima Mustika.

Muhammat Tholchah Hasan, 2008 "Pendidikan Islam dalam Menghadapi Perkembangan Global", Materi disampaikan dalam kuliah umum tanggal 16 Pebruari.

Muhammad Tholhah Hasan, 2001 Diskursus islam kontemporer, Jakarta: Listafariska Putra.

______________________,1987, Islam dalam Perspektif Sosial Budaya, Jakarta: Galasa Nusantara.

Nurcholish Madjid, 1997, Masyarakat religius,Jakarta: Amanah Putra Nusantara.

Sahal Mahfudh, 1994, Nuansa fiqih sosial, Yogyakarta: LKIS.

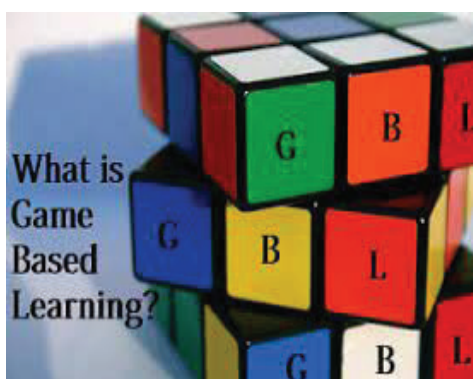
Zuhairi, dkk, 2004, Filsafat Pendidikan Islam, Bandung: Bumi Aksara.

Infografis

Futuristic Learning

Pembelajaran yang didasarkan pada antisipasi terhadap keadaan di masa depan

Tujuannya adalah untuk menghasilkan pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai atau mencegah keadaan yang dibayangkan terjadi di masa depan

GAME BASED LEARNING (GBL)

Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dan pendidik dalam suasana belajar. Proses pembelajaran tidak bisa lepas dari metode pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pada saat proses belajar mengajar. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu dengan *Game Based Learning* (GBL). *Game Based Learning* (GBL) atau disebut dengan pembelajaran berbasis permainan dalam penerapannya menggunakan permainan baik digital maupun tradisional. Untuk memahami *Game Based Learning* lebih dahulu akan dibahas mengenai pengertian *game* (permainan).

1. Pengertian *Game* (Permainan)

Game berasal dari bahasa Inggris yang yang bermakna permainan. Permainan identik dengan kehidupan anak dan dapat dijadikan sebagai pembentuk kepribadian anak. Menurut (Andang., 2009), permainan diartikan dalam dua pengertian, yang pertama permainan adalah suatu keadaan yang dipenuhi kesenangan, bukan peristiwa yang ditandai dengan menang atau kalah. Kedua, permaianan yaitu mencari kesenangan dengan melihat status menang atau kalah.

permainan diartikan dalam dua pengertian, yang pertama permainan adalah suatu keadaan yang dipenuhi kesenangan, bukan peristiwa yang ditandai dengan menang atau kalah. Kedua, permaianan yaitu mencari kesenangan dengan melihat status menang atau kalah.

Melalui permainan karakter pada anak bisa terbentuk. Permainan juga mampu memberikan pengembangan komunikasi pada anak. Selain itu permainan dapat dijadikan sebagai proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga materi pelajaran mudah untuk diterima anak. Guru dalam hal ini harus mampu memahami keadaan peserta didik, meski metode permainan yang diberikan namun tujuan belajar harus tetap menjadi hal yang utama.

permainan dapat dijadikan sebagai proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga materi pelajaran mudah untuk diterima anak.

Manfaat game memberikan dampak positif jika bisa dikelola dengan baik. Pembelajaran dengan sistem permaianan memberi kesan bahwa proses belajar itu bukan suatu hal yang berat, dan juga bukan karena perintah atau suruhan namun belajar yang dirasakan karena senang (Rifa, 2012). Selain itu Game memiliki manfaat dalam melatih kemampuan motorik dan konsentrasi anak, dengan game kemampuan sosialisasi pada anak menjadi berkembang, bahasa dalam proses komunikasi dan wawasan anak menjadi bertambah, anak terlatih untuk memecahkan permasalahan yang dialami, meningkatkan rasa percaya diri.

2. Tipe-Tipe Game

Menurut (Anggra, 2008) tipe game yakni, sebagai berikut;

Tabel 1. Tipe Game

Tipe Game	Penjelasan
Arcade	Merupakan game klasik yang memiliki tampilan dua dimensi dan karakter yang bisa bergerak kearah atas-bawah, kanan-kiri. Contoh game sonic, game mario bross.
Racing	Game yang memiliki ciri khas pemain harus berada pada posisi awal, seperti pembalab. Game ini sangat populer ditahun 2005-2006.
Fighting	Game ini lebih bercirikan dengan pertarungan.

Tipe Game	Penjelasan
Shooting	Jeni game ini lebih mengarah pada menembak musuh yang menghalangi tujuan pemain.
RTS (Real Time Strategy)	Dalam game ini pemain haru melakukan kontrol pada karakter tokoh pemain untuk melakukan perbuatan.
RPG (Role Playing Game)	Game ini berhubungan dengan petualangan yang akan dilakukan oleh karaktek pemain atau tokoh dalam game.
Simulation	Jenis game yang menggambat=rkan tetntang kehidupan nyata, sehingga pemain dibuat seperti berada pada situasi tersebut.
Game Edukasi	Game yang memfokuskan pada pengetahuan dan pemain mampu memcahkan masalah.

Game Based Learning (GBL)

Game based Learning atau pembelajaran berbasis permainan merupakan permainan serius yang dibuat untuk tujuan tertentu dalam proses pembelajaran. Penerapan metode ini adalah dengan teknik permainan yang menyenangkan (Maulidina, M.A., Susilaningsih, S., & Abidin, 2018). Tujuan *Game Based Learning* yaitu memudahkan proses pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru, suasana belajar yang terjalin menjadi menyenangkan, proses pembelajaran menjadi efektif.

Game based Learning atau pembelajaran berbasis permainan merupakan permainan serius yang dibuat untuk tujuan tertentu dalam proses pembelajaran.

Tujuan *Game Based Learning* yaitu memudahkan proses pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru, suasana belajar yang terjalin menjadi menyenangkan, proses pembelajaran menjadi efektif.

Game based learning dapat diartikan sebagai pendekatan berbasis permainan yang diberikan utuk mendukung, meningkatkan proses belajar, penilaian, dan evaluasi pembelajaran. Menerapkan *Game based Learning* (GBL) harus melihat beberapa aspek diantaranya; aspek interaktif, motivasi, hiduran, dan kaitannya dengan kurikulum belajar yang digunakan dalam sekolah. Mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu suasana yang harus diciptakan oleh guru. Dalam hal ini agar proses belajara bukan menjadi tekanan bagi peserta didik, namun mereka belajar karena telah terbentuk kemauan dalam diri.

Penerapan *Game based Learning* (GBL) pada proses pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif penyelesaian permasalahan pembelajaran, yang selama ini terkesan kaku dan membosankan. Pembelajaran dengan memanfaatkan *games* dapat memberikan nuansa semangat dalam diri peserta didik saat proses pembelajaran. Hal lain yang dapat terjadi adalah peserta didik termotivasi dalam belajar.(Ratminingsih, 2018)

Karakteristik Game Based Learning (GBL)

Adapun karakterisktik dari *Game Based Learning* menurut (Hidayat, 2018), sebagai berikut;

1. Terdapat tantangan dan penyesuaian yang dilakukan saat proses pembelajaran
2. Pelaksanaan dilakukan dengan tujuan yang akan diraih didalamnya.
3. Membutuhkan kerja sama dan sosialisasi terhadap keadaan.
4. Bersifat menarik dan memberikan kesan gembira
5. Terdapat penilaian atau evaluasi.
6. Bersifat interaktif dan memiliki umpan balik.
7. Ada keterampilan pemecahan pada suatu masalah.

Kelebihan dan kekurangan Game Based Learning (GBL)

Tabel 2. Kelebihan dan Kekurangan *Game Based Learning* (GBL)

Kelebihan *Game Based Learning* **(GBL)**	**Kekurangan** *Game Based Learning* **(GBL)**
Peserta didik dapat lebih aktif dalam belajar	Diperlukan media pembelajaran yang mendukukng proses belajar
Proses belajar lebih menyenangkan, menarik, karena belajar dilakukan dengan dikolaborasikan permainan.	Waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan metode ini cukup lama.
Evaluasi yang dilakukan guru menjadi lebih mudah karen abisa dilakukan secara langsung saat proses permainan	Kesuitan untuk mengkondisikan waktu karena pembelajaran dilakukan dengan permainan, guru harus mampu mengembalikan susana belajar tetap kondusif.
Peserta didik dalam proses belajar diminta untuk dapat berperan aktif.	Sebelum dilakukan dikelas, metode ini harus di simulasikan terlebih dahulu, sehingga butuh proses yang cukup lama dan panjang
Ingatan terhadap materi pembelajaran dapat bertahan lebih lama dan kuat.	Keaktifan kelas terkadang memberikan dampak mengganggu kelas lain.

Langkah–langkah Metode Game Based Learning (GBL)

Dalam melaksanakan metode *Game based Learning* (GBL), diperlukan beberapa persiapan, diantaranya(Nugroho, 2020) ;

1. **Mempersiapkan waktu,** Persiapkan waktu yang akan digunakan untuk melaksanakan metode *Game based Learning* (GBL). Mulai dari persiapan materi, media yang akan ditampilkan, dan lainnya.
2. **Menceritakan narasi**, Mulai dengan memberikan cerita atau narasi yang menarik dan menyenangkan. Kesempatan ini bisa digunakan untuk menjelaskan permainan yang akan dilakukan, dan peran apa yang akan siswa mainkan.
3. **Memulai waktu permainan,** membutuhkan peran guru dalam langkah ini, sehingga guru tidak dibolehkan hanya diam saja. Guru dapat melakukan observasi, intervensi (membantu kesulitan siswa), dan melihat waktu bermain agar bisa bergantian antara satu siswa dengan yang lainnya.
4. **Diskusi Penutup,** dilangkah diskusi penutup, guru jangan terburu-buru untuk menghentikan proses yang sedang berlangsung, guru bisa memberikan diskusi ringan kepada peserta didik, untuk dapat dijadkan bahan evaluasi. Selain itu guru juga dapat melihat sejauh mana kemampuan peserta didik memahami materi yang diberikan oleh guru, melalui metode permainan yang telah dilakukan.
5. **Evaluasi,** evaluasi menandakan berakhirnya proses pembelajaran dengan metode *game based learning* (GBL) setelah melewati tahap pertama hingga ke empat. Evaluasi akan dilakukan secara menyeluruh, mulai dari evaluasi narasi atau cerita, penyampaian materi, dan lainnya. Usahakan guru memberikan catatan pada hal-hal yang ditemukan dalam proses menjalankan metode *game based learning* (GBL). Dalam hal ini guru dapat mempertahankan catatan yang baik dan memberikan perbaikan kearah yang lebih baik pada yang masih kurang.

[Alma Pratiwi Husain]

Sumber Referensi

Andang., I. (2009). ***Education Games.*** Pro U Media.

Anggra. (2008). *Memahami Tehnik Dasar Pembuatan Games Berbasis Flash*. Gava Media.

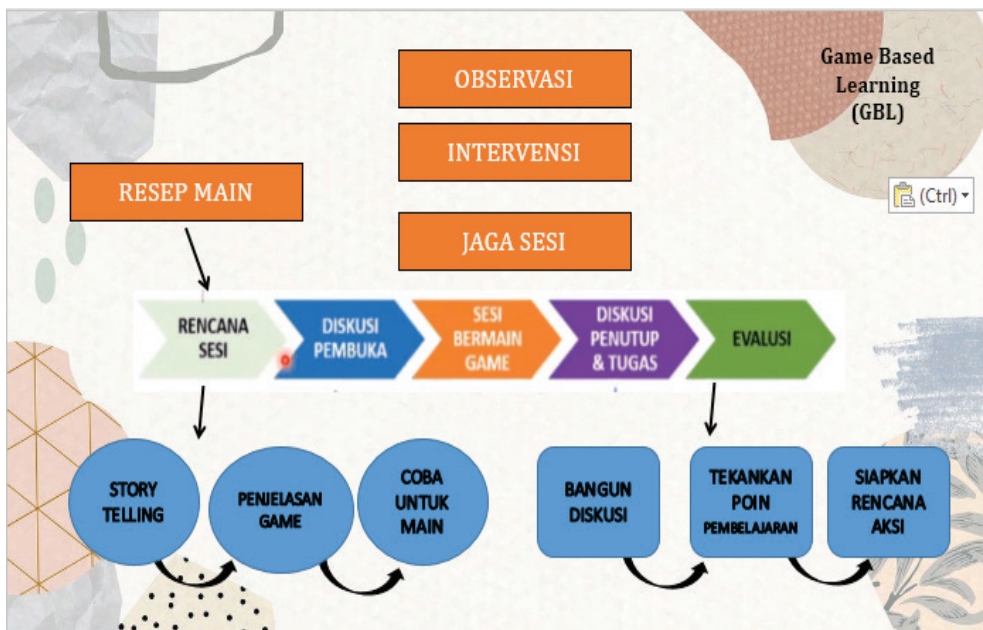
Hidayat, R. (2018). Game-based learning: Academic games sebagai metode penunjang pembelajaran kewirausahaan. *Bulletin Psikologi*, *26.2*, 71–85. doi: 10.22146/buletinpsikologi.30988

Maulidina, M.A., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan game based learning berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, *4.2*, 113–118.

Nugroho, E. (2020). 5 Langkah Mengoptimalkan Metode Pembelajaran Berbasis Game. *Https://Boardgame.Id/5-Langkah-Pembelajaran-Berbasis-Game/*.

Ratminingsih, N. M. (2018). Implementasi board games dan pengaruhnya terhadap hasil belajar bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan, 24.1*, 19–28. doi:%0Ahttp://dx.doi.org/10.17977/um048v%0A24i1p19-28.

Rifa, I. (2012). *Koleksi Games Di Alam Dan Luar Sekolah.* Flash Books.

Infografis

TEORI BELAJAR GESTALT

Teori belajar gestalt merupakan teori belajar yang di kembangkan oleh Max Wertheimer. Max Wertheimer seorang yang dipandang sebagai pendiri dari Psikologi Gestalt, ia bekerjasama dengan dua temannya, yaitu Kurt Koffka dan Wolfgang Kohler. Bagi para ahli pengikut Gestalt, perkembangan adalah proses diferensiasi. Dalam proses diferensiasi itu yang primer adalah keseluruhan, sedangkan bagian-bagian adalah sekunder, bagian-bagian hanya mempunyai arti sebagai bagian daripada keseluruhan dalam hubungan fungsional dengan bagian-bagian yang lainnya, keseluruhan ada terlebih dahulu baru disusul oleh bagian-bagiannya. Bila kita bertemu dengan seorang teman misalnya, dari kejauhan yang kita saksikan terlebih dahulu bukanlah bajunya yang baru atau pulpennya yang bagus, atau dahinya yang terluka, melainkan justru teman kita itu sebagai keseluruhan sebagaimana yang diusngkapkan Gestalt. Menurut teori Gestalt adalah keseluruhan dalam satu kesatuan dan kebulatan atau totalitas yang mempunyai arti penuh dimana tiap-tiap bagian mendukung bagian-bagian yang lain, serta, mendapat arti dalam keseluruhan (Rahmi Novalita, 2015).

Bagi para ahli pengikut Gestalt, perkembangan adalah proses diferensiasi. Dalam proses diferensiasi itu yang primer adalah keseluruhan, sedangkan bagian-bagian adalah sekunder, bagian-bagian hanya mempunyai arti sebagai bagian daripada keseluruhan dalam hubungan fungsional dengan bagian-bagian yang lainnya, keseluruhan ada terlebih dahulu baru disusul oleh bagian-bagiannya

Hal terpenting dalam belajar adalah penyesuaian pertama, yaitu mendapatkan respons atau tanggapan yang tepat, bukan mengulangi hal-hal yang harus dipelajari, tetapi mengerti atau memperoleh wawasan (insight). Teori Gestalt seringkali disebut *insight full learning* yang memandang manusia yang bukan hanya sekedar makhluk reaksi yang hanya berbuat atau beraksi jika ada perangsang yang memengaruhinya (Hanafy, 2014). Menurut teori Gestalt, kegiatan pembelajaran harus dilakukan dengan memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa menerima materi tersebut. Ketika mengkontruksikan konsep, siswa selayaknya diberikan kesempatan untuk berdialog (berdiskusi) dengan teman-temannya maupun dengan guru, bereksplorasi, dan diberikan kebebasan bereksperimen sehingga memudahkan siswa tersebut dalam proses pembelajaran (Pautina, 2018).

Belajar menurut gestaltis adalah fenomena kognitif. Seseorang mulai melihat solusi setelah memikirkan problem. Ketika solusi muncul seseorang mendapatkan wawasan (insight) tentang solusi problem. Problem dapat eksis hanya dalam dua keadaan: terpecahkan atau tak terpecahkan. Tidak ada solusi parsial diantara dua keadaan itu. Belajar sesuai dengan prinsip Gestalt didasarkan pada pemahaman tentang hakikat dari problem. Belajar semacam itu berasal dari dalam diri individu dan tidak dipaksakan oleh orang lain, ia mudah digeneralisasikan dan diingat dalam jangka waktu yang lama. Pemahaman akan melibatkan banyak aspek dari diri si pembelajar seperti emosi, sikap, dan persepsi, serta kecerdasan. Dalam rangka mendapat pemahaman mendalam mengenai solusi suatu masalah, seorang siswa tidak perlu bahkan seharusnya tidak boleh berlaku logis. Siswa seharusnya menata dan menata ulang komponen-komponen dari problem secara kognitif sampai solusi berdasarkan pemahaman telah ditemukan. Pelaksanaan proses ini

Teori Gestalt seringkali disebut *insight full learning* yang memandang manusia yang bukan hanya sekedar makhluk reaksi yang hanya berbuat atau beraksi jika ada perangsang yang memengaruhinya (Hanafy, 2014). Menurut teori Gestalt, kegiatan pembelajaran harus dilakukan dengan memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa menerima materi tersebut.

akan bervariasi dari satu siswa ke siswa lainnya (Abdurrahman, 2015).

Beberapa kelebihan dari teori Gestalt, yaitu (1) Menghasilkan individu atau anak yang memiliki kemampuan berfikir untuk menyelesaikan setiap persoalan yang dihadapi (2) Kurikulum dirancang sedemikian rupa sehingga terjadi situasi yang memungkinkan pengetahuan dan keterampilan dapat dikonstruksi oleh peserta didik. Selain itu, latihan memecahkan masalah seringkali dilakukan melalui belajar kelompok dengan menganalisis masalah dalam kehidupan sehari-hari, dan (3) Peserta didik dapat aktif dan dapat menemukan cara belajar yang sesuai bagi dirinya. Guru berfungsi sebagai mediator, fasilitator dan teman yang membuat situasi menjadi kondusif untuk terjadinya konstruksi pengetahuan dari peserta didik (Abdullah, 2016).

Ada tiga teori yang menjadi landasan teori belajar Gestalt yang secara tidak langsug mencerminkan prinsip-prinsip dari teori belajar Gestalt, yaitu:

1. Teori Medan

   Dalam teori medan atau *field theory* dapat diartikan sebagai sistem yang saling terkait, di mana setiap bagiannya saling mempengaruhi satu sama lain. Menurut Hergenhahn dan Matthew penekaan selalu pada totalitas atau keseluruhan, bukan pada bagian-bagian.

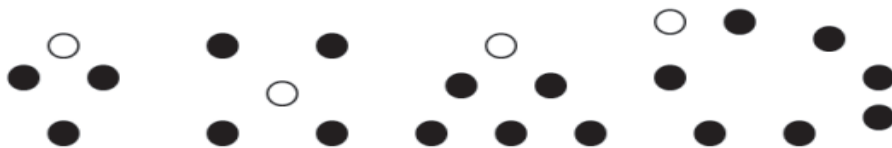
2. *Nature Versus Nurture*

   Menurut Gestaltis otak mempuyai peran aktif, otak bereaksi terhadap informasi sensoris yang masuk dan otak melakukan penataan yang membuat informasi itu lebih bermakna. Kemampuan otak untuk mengorganisasikan pegalaman tidak berasal dari pengalaman melainkan menurut Gestaltis kemampuan mengorganisasikan merupakan ciri sistem fisik.

3. Hukum Pragnanz

   Fenomena perseptual merupakan perhatian utama dari Gestaltis. Salah satu prinsip perseptual yang dikaji oleh psikolog Gestalt adalah *law of pragnanz*. Menurut Koffka hukum pragnanz dideskripsikan penataan psikologis selalu sebaik yang diizinkan oleh lingkungan pengontrolnya. Dengan kata lain ada kecenderungan bagi setiap kejadian psikologis untuk menjadi sederhana, lengkap, dan bermakna (Rohmansyah, 2018).

Dari penjelasan di atas bahwa menurut teori Gestalt, belajar adalah berkenaan dengan keseluruhan individu dan timbul interaksinya yang matang dengan lingkungannya. Melalui interaksi ini, kemudian tersusunlah bentuk-bentuk persepsi, imajinasi dan pandangan baru. Kesemuanya, secara bersama-samsa membentuk pemahaman atau wawasan (*insight*) yang bekerja selama indivi-

du melakukan pemecahan masalah. Persepsi adalah kemampuan manusia untuk mengenal dan untuk memahami apa yang tidak diketahuinya. Persepsi memerlukan lebih banyak dari sekedar kemampuan melakukan reaksi terhadap sesuatu. Dengan demikian, kesadaran manusia bukan untuk merespon terhadap persoalan (objek) di dalam lingkungan dalam dasar item per item akan tetapi melihat segala sesuatu dalam satu pandangan yang utuh. Sebagaimana contoh dalam gambar berikut:

Gambar 1. Ilustrasi Pokok-Pokok Teori Gestalt

Pada gambar di atas terdapat konfigurasi titik-titik yang diadopsi dari Resnick dan Ford. Pada setiap gambar di atas terdapat bundaran kosong yang menunjukkan posisi yang berbeda sesuai dengan konteks (organisasi perseptual). Dari gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa menurut pandangan gestatltist seseorang yang memperhatikan konfigurasi titik (bulatan) yang terdapat pada setiap gambar (a) sampai (d) tidak hanya sebagai kumpulan titik yang terpisah-pisah, tetapi titik itu terorganisir berdasarkan prinsip tertentu.

Dengan demikian orang akan memahami setiap gambar itu sebagai kumpulan titik yang secara keseluruhan membentuk (a) layang-layang, (b) segi empat, (c) segitiga, (d) segi delapan. Jadi, menurut pandangan psikologi gestalt dapat disimpulkan bahwa seseorang memperoleh pengetahuan melalui sensasi atau informasi dengan melihat strukturnya secara menyeluruh kemudian menyusunnya kembali dalam struktur yang lebih sederhana sehingga mudah dipaham (Susanto, 2018).

(Fitria Wulandari)

Sumber Referensi

Abdullah, A. F. A. (2016). Aplikasi Teori Gestalt Dalam Mewujudkan Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning). *Jurnal Edukasi, 2*(2), 117–124.

Abdurrahman. (2015). Teori Belajar Aliran Psikologi Gestalt Serta Implikasinya Dalam

Proses Belajar dan Pembelajaran. *Al-Taujih - Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, *1*(2), 14–21.

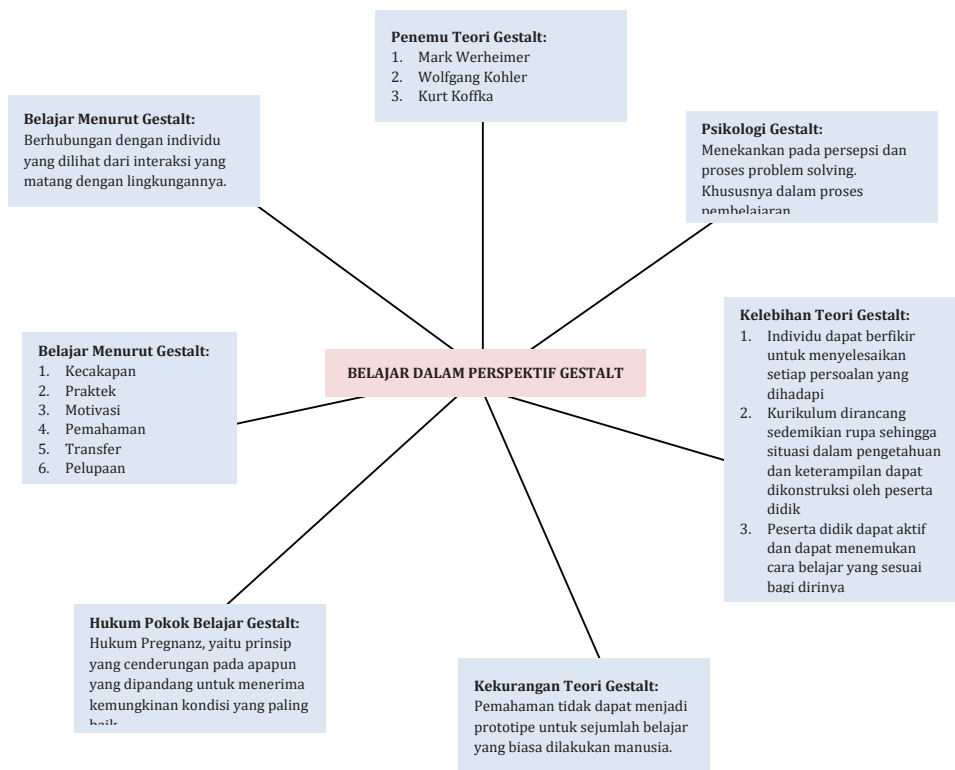
Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, *17*(1), 66–79. https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5

Pautina, A. R. (2018). Aplikasi Teori Gestalt Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Anak. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *6*(1), 14–28.

Rahmi Novalita. (2015). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Gestalt Serta Implikasinya Dalam Proses Pembelajaran. *Lentera*, *15*(15), 34.

Rohmansyah, N. A. (2018). Implikasi Teori Gestalt Dalam Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, *7*(2), 195–206. https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v7i2.1858

Susanto, H. (2018). *Teori Belajar Gestalt*. https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2018/03/04/teori-belajar-gestalt/

Infografis

GROUP INVESTIGATION

1. Pengertian *Group Investigation*

Height dengan argumentasinya yaitu kegiatan yang dilakukan dengan observasi dan sistematis adalah kegiatan *investigation* secara *real.* Investigasi suatu tindakan penyelidikan secara nyata yang dilakukan berkali-kali guna mendapatkan hasil yang berbeda yang kemudian di serasikan dengan hasil akhir, sering terjadi pada kegiatan penyelidikan biasanya hasil yang diperoleh bisa satu atau lebih. *Group Investigation* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif, siswa mencari materi (informasi) secara mandiri, materi diperoleh pada bahan yang tersedia tepatnya model pembelajaran GI lebih menekankan pada siswa untuk berpartisipasi secara maksimal dalam pembelajaran. Kontruktivistik mempunyai pandangan pada model pembelajaran GI yaitu secara keseluruhan siswa diminta aktif terlibat ketika proses pembelajaran dimulai dari perencanaan, sampai cara memahami topik pembahasan melalui cara investigasi. (Istikomah, Hendratto, and Bambang 2010).

Group investigation adalah strategi belajar kooperatif yeng menempatkan siswa ke dalam kelompok untuk melakukan investigasi terhadap suatu topik. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode GI mempunyai fokus utama untuk melakukan investigasi terhadap suatu topik atau objek khusus. (Suniasih et al. 2014). Secara umumnya model pembelajaran GI adalah suatu model untuk memotivasi siswa agar aktif dalam keterlibatan belajar. Metode ini dapat mendorong siswa memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik ketika berdiskusi kelompok. Ide atau kemampuan siswa dalam berpendapat dalam kelompok adalah hasil akhir yang notabennya pada mengasah kemampuan intelektual siswa untuk lebih kritis dan berfikir secara terbuka dan kontekstual.

Group investigation adalah strategi belajar kooperatif yeng menempatkan siswa ke dalam kelompok untuk melakukan investigasi terhadap suatu topik.

Group investigation perspektif filosofis merupakan gagasan yang bersumber terhadap konsep belajar. Seseorang belajar mesti memiliki teman (*partner*). Pada tahun 1916, John Dewey dalam bukunya berjudul "*Democracy and Education*". menggagas konsep pendidikan bahwa kelas semestinya menjadi cermin bagi masyarakat dan berguna seperti laboratorium dalam belajar tentang kehidupan nyata. Gagasan Dewey akhirnya diwujudkan dalam model *group investigation* yang kemudian dikembangkan oleh Herbert Thelen. Thelen menyatakan bahwa kelas hendaknya merupakan miniatur demokrasi yang bertujuan mengkaji masalah sosial antar pribadi.(Dermani, 2017. I1916).

2. Prinsip penggunaan model pembelajaran *group investigation*

Dalam pengembangan model pembelajaran GI terdapat Asumsi yang perlu diperhatikan sebagai bahan pertimbangan model pembelajaran kooperatif, yaitu :

a. Meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dapat ditempuh melalui pengembangan proses kreatif menuju suatu kesadaran dan pengembangan alat bantu yang secara eksplisit mendukung kreativitas.

b. Komponen emosional lebih diutamakan daripada intelektual, dan untuk meningkatkan peluang keberhasilan dalam memecahkan harus lebih dahulu memahami komponen emosional dan irasional. (Wiratana, Sadia, and Suma 2013)

3. Tujuan Model Pembelajaran *Group Investigation*

Metode *Group Investigation* memiliki tujuan sebagai berikut :

a. *Group Investigation* membantu siswa untuk melakukan investigasi terhadap suatu topik secara sistematis dan analitik. Hal ini menunjang

terhadap pengembangan keterampilan berfikir tingkat tinggi.

b. Membantu siswa untuk berfikir tingkat tinggi terhadap suatu topik yang dilakukan melalui investigasi.

c. *Group Investigation* bertujuan melatih siswa untuk bekerja secara kooperatif, kemudian siswa dibekali keterampilan hidup (*life skill*) yang berharga, dalam memecahkan suatu masalah. Dengan adanya kegiatan tersebut, siswa dibekali dalam kehidupan bermasyarakat. Jadi guru harus menerapkan model pembelajaran GI guna mencapai tiga hal, yaitu dapat belajar dengan penemuan, belajar isi dan belajar untuk bekerjas secara kooperatif.

4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Group Investigation*

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menerapkan metode *Group Investigation*, (Fisika 2015), dapat dikemukakan sebagai berikut:

a. Pertama, guru menjelaskan atau menggambarkan masalah umum sub topik yang akan dibahas kemudian siswa memilih sub topik. Selanjutnya diorganisasikan menjadi kelompok-kelompok yang berorientasi pada tugas (*task oriented groups*) yang beranggotakan 2 hingga 6 orang. Komposisi kelompok heterogen baik dalam jenis kelamin, etnik maupun kemampuan akademik.

b. Merencanakan kerjasama guna merencenakan prosedur belajar secara khusus, tugas, dan tujuan secara konsisten dengan sub topic yang telah di tentukan, perencanaan ini dilakukan oleh guru dan siswa.

c. Guru secara terus-menerus mengamati kerja kelompok siswa dan memberikan bantuan, ketika Siswa melakukan aktivitas kelompok yaitu keterampilan dan menggunakan berbagai sumber bacaannya, guna siswa tetap pada rencana yang telah dirumuskan sejak awal. (Fisika. 2015)

Kemudian menurut (Suniasih et al. 2014) dalam penelitiannya mengemukakan langkah-langkah pembelajaran pada model pemelajaran GI sebagai berikut :

a. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang heterogen.

b. Guru menjelaskan secara singkat terkait maksud pembelajaran dan tugaskelompokyangharusdikerjakan.

c. Guru menentukan ketua-ketua kelompok untuk menyampaikan materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya.

d. Masing-masing kelompok berdiskusi materi tugas secaraaa kooperatif dalam kelompoknya.

e. Setelah selesai diskusii, masing-masing kelompok yang diwakili ketua kelompok atau salah satu anggotanya menyampaikan hasil pembahasannya didepan kelompok lain.

f. Kelompok lain dapat memberikan tanggapan, masukan, pertanyaan terhadap hasil pembahasan yang sduah disampaikan.

g. Guru memberikan klarifikasi terkait penjelasan singkat bila terjadi kesalahan konsep dan memberikan kesimpulan.

h. Evaluasi. (Ni wayan, dkk. 2014)

Langkah-langkah pembelajaran GI

1. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok

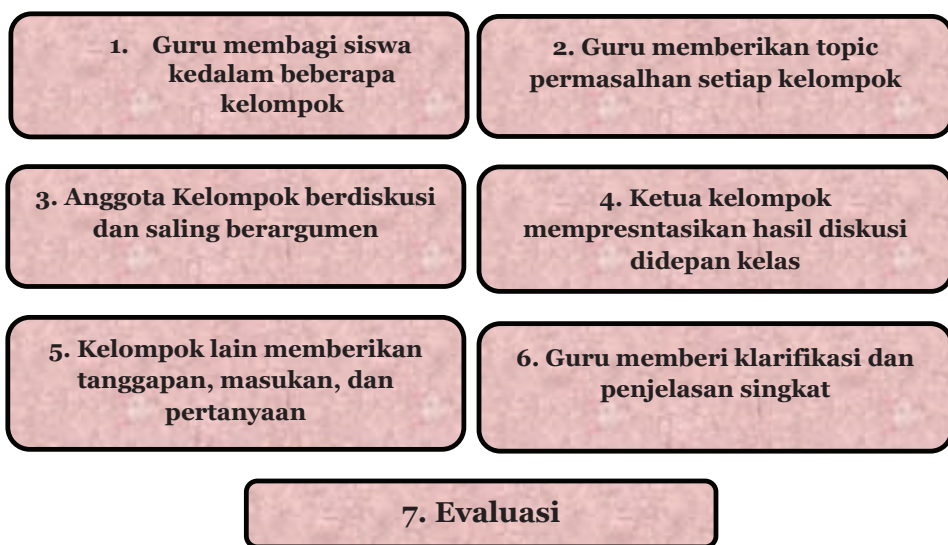
2. Guru memberikan topic permasalhan setiap kelompok

3. Anggota Kelompok berdiskusi dan saling berargumen

4. Ketua kelompok mempresntasikan hasil diskusi didepan kelas

5. Kelompok lain memberikan tanggapan, masukan, dan pertanyaan

6. Guru memberi klarifikasi dan penjelasan singkat

7. Evaluasi

5. Tahap-tahap model pembelajaran *group investigation*

Pendidik yang menetapkan pembelajaran model GI berperan sebagai konselor, konsultan, dan pemberi kritik yang bersahabat. Untuk menerapkan model GI tentu harus berdasarkan prinsip pengelolaan agar berjalan secara sistematis. Dalam kerangka ini pengajar seyogyanya membimbing dan mengarahkan kelompok menjadi tiga tahap:

a. Tahap pemecahan masalah: Tahap pemecahan masalah dapat dilakukan dengan proses menjawab pertanyaan, memberi pertanyaan terkait permasalahan subtopic, dan

pertanyaan yang akan menjadi fokus masalah.

b. Tahap pengelolaan kelas: Tahap pengelolaan kelas berkenaan dengan proses menjawab pertanyaan, informasi apa yang saja yang diperlukan, bagaimana mengorganisasikan kelompok untuk memperoleh informasi itu.

c. Tahap pemaknaan secara perseorangan: tahap pemaknaan perseorangan berkenan dengan bagaimana setiap kelompok menghayati kesimpulan yang sudah dibuatnya, dan mengetahui perbedaan siswa setelah mengikuti proses pemahaman seseorang. (Sutarsa and Puspitasari 2021).

6. Kerangka model pembelajaran *group investigation*

Kerangka operasional model pembelajaran Group Investigation adalah sebagai berikut: (Istikomah et al. 2010)

a. Siswa dihadapkan dengan topic permasalahan.

b. Siswa melakukan eksplorasi sebagai responterhadapsituasiproblematis.

c. Siswa merumuskan tugas-tugas belajar atau *learning taks* dan mengorganisasikan untuk membangun suatu proses penelitian.

d. Siswa melakukan kegiatan belajar individual dan kelompok.

e. Siswa menganalisis kemajuan dan proses yang dilakukan dalam proses penelitian kelompok.

f. Siswa melakukan proses pengulangan kegiatan atau*Recycle Activities*.

7. Ciri-ciri model pembelajaran *group investigation*

Model pembelajaran Group Investigation merupakan model yang rimit untuk diterapkan dalam pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini mempunyai ciiri-ciri, yakni sebagai berikut:

a. Pembelajaran kooperatif dengan metode *Group Investigation*, secara keseluruhan berpusat pada aktifitas siswa, guru hanya pendamping, fasilitator atau konsultan sehingga siswa berperan aktif dalam pembelajaran.

b. Pembelajaran dalam kelompok dilakukan saling bertukar ide, gagasan, antar siswa, sehingga menimbulkan suasana kerjasama, saling berdiskusi dan berargumentasii terkait pokok bahasan, serta memecahkan pokok permasalahan secara bersama. Siswa diminta untuk mengesampingkan perbedaan latarbelakang masing-masing siswa guna kelancaran dalam berdiskusi.

c. pembelajaran kooperatif dengan metode *Group Investigation* siswa dilatih untuk memiliki kemampuan berfikir dan berkomunikasi yang baik. Setiap kelompok diminta menyajikan suatu presentasi yang menarik dari berbagai topik yang telah dipelajari.
d. Semua siswa dalam kelas saling terlihat dan mencapai suatu perspektif yang luas mengenai topik tersebut.
e. Adanya motivasi yang mendorong siswa agar aktif dalam proses belajar mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran.
f. pembelajaran kooperatif dengan metode Group Investigation suasana belajar terasa lebih efektif, kerjasama kelompok dalam pembelajaran ini dapat membangkitkan semangat siswa untuk memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat dan berbagi informasi dengan teman lainnya dalam membahas materi pembelajaran.

8. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Group Investigtion*

Di dalam pemanfaatannya atau pengaplikasinnya model pembelajaran group investigation juga memiliki kelemahan dan kelebihan, yakni sebagai berikut:

Kelebihan pembelajaran model group investigation:

a. Pembelajaran dengan kooperatif model Group Investigation memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.
b. Pembelajaran yang dibuat secara kelompok dapat menumbuhkan efektifitas isswa untuk saling bekerjasama dan berinteraksi antar siswa tanpa memandang latar belakang.
c. Model pembelajaran Group Inestigation melatih siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi dan berani untuk berpendapat.
d. Memotivasi dan mendorong siswa agar aktif dan berani dalam proses belajar mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran (Haryanti 2013).

Menurut (Suryadana, Suprihati, and Astutik 2005) Mendeskripsikan beberapa kelebihan dari pembelajaran Group Inestigation, yaitu sebagai berikut:

a. Secara Pribadi dalam proses belajarnya dapat bekerja secara bebas, sesuai dengan kemampuan siswa.
b. Memberi peluang untuk siswa agar lebih berinisiatif, kreatif, dan aktif
c. Memupuk rasa percaya diri siswa
d. Siswa belajar untuk menghadapi, memecahkan, menangani suatu masalah

e. Secara Sosial / Kelompok, meningkatkan belajar bekerja sama
f. Belajar berkomunikasi secara baik dengantemansendirimaupunguru
g. Belajar berkomunikasi yang baik secara sistematis
h. Belajar menghargai pendapat orang lain
i. Meningkatkan partisipasi dalam membuat suatu keputusan.

Kelemahan pembelajaran dengan model *group investigation* yaitu model pembelajaran *group investigation* merupakan model pembelajaran yang kompleks dan sulit untuk dilaksanakan dalam pembelajaran kooperatif. Kemudian pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran group investigation juga membutuhkan waktu yang lama. Dan kekurangan di lain sisi antara lain:

a. Sedikitnya materi yang tersampaikan pada satu kali pertemuan
b. Sulitnya memberikan penilaian secara personal
c. Tidak semua topik cocok dengan model pembelajaran GI, meodel pembelajran GI cocok untuk diterapkan pada suatu topik yang menuntut siswa untuk memahami suatu bahasan dari pengalaman yang dialami sendiri
d. Diskusi kelompok biasanya berjalan kurang efektif.

(Iffah Khoiriyatul Muyassaroh)

Sumber Referensi

Fisika, Jurnal Pendidikan. 2015. "*Efek Model Pembelajaran Kooperatif Tipe.*" 4(1).

Haryanti, Titik Sri. 2013. "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.*" *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi* (1):11 Halaman. doi: 10.31949/educatio.v7i1.841.

Darmadi, ''*Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa* '' , (Yogyakarta: Deepublish, 2017), Hal. 131 1 16." 16–42.

Istikomah, H., S. Hendratto, and S. Bambang. 2010. "*Penggunaan Model Pembelajaran Group Investigation Untuk*." 6:40–43.

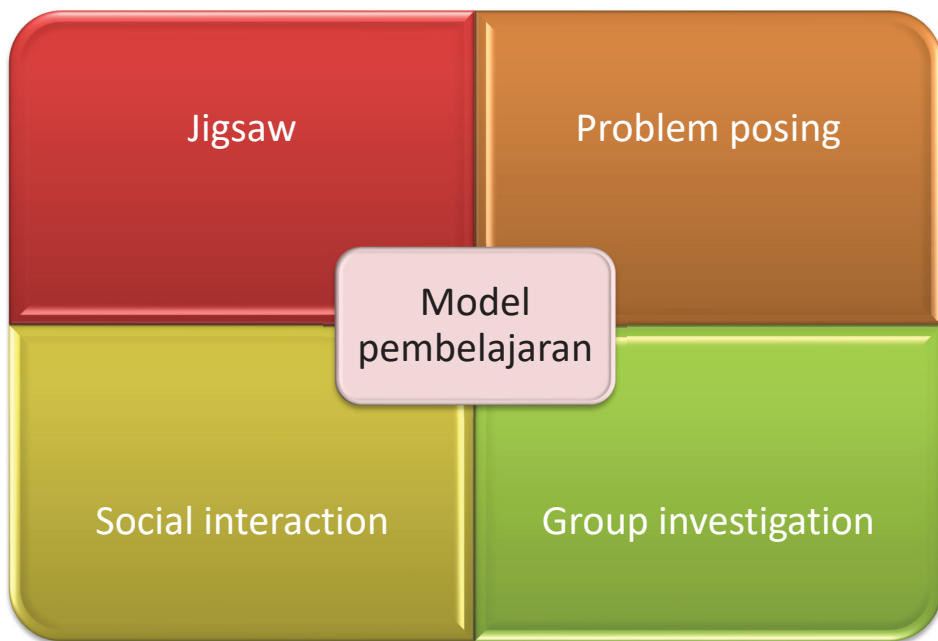
Suniasih, Ni Wayan, Jurusan Pendidikan, Guru Sekolah, and Universitas Pendidikan Ganesha. 2014. "*Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Berbantuan Gambar Berseri Berpengaruh Terhadap Prestasi Belajar Ips*." 2(1).

Suryadana, Brian Aziz, Tjiptaning Suprihati, and Sri Astutik. 2005. "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation (Gi) Disertai Media Kartu Masalah Pada Pembelajaran Fisika Di Sma* .... 269."

Sutarsa, Dessy Arisya, and Nitta Puspitasari. 2021. "*Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Antara Model Pembelajaran Gi Dan P*BL." 1(1):169–82.

Wiratana, I. Ketut, I. Wayan Sadia, and Ketut Suma. 2013. "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok (Group Investigation) Terhadap Keterampilan Proses Dan Hasil Belajar Sains Siswa Smp*." 3(2):1–12.

Infografis*

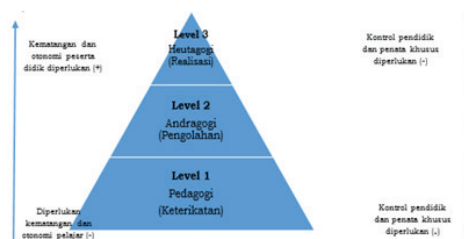
HEUTAGOGI

Pada tanggal 21 Januari 2019 Jepang telah mengeluarkan sebuah konsep baru yaitu *society* 5.0. Konsep society 5.0 yang dimaksud yaitu menjadikan manusia berkualitas dalam memberikan inovasi untuk memecahkan masalah sosial melalui bantuan integrasi ruang fisik dan virtual, (Nastiti & Abdu, 2020). Hasil dari pengembangan industri 4.0 yaitu dengan munculnya society 5.0 yang dapat mendegradasi peranan dari manusia. Dalam menghadapi society 5.0 maka dibutuhkan sesuatu yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan yang timbul, (Umro, 2020). Adapun permasalahan yang timbul yaitu dari berbagai kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan terutama kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud yaitu suatu tahapan kegiatan antara guru dan siswa dalam melaksanakan program pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan dengan berbagai tahapan meliputi beberapa rencana kegiatan seperti alokasi waktu, indikator pencapaian hasil belajar, dan langkah-langkah pembelajaran, serta penilaian, (Hanafy, 2014).

Menghadapi indutri 4.0 dan society 5.0 tentu perlu adanya model pembelajaran baru yang kreatif dan inovatif untuk mengatasi tantangan yang terjadi. Dengan demikian melalui pendekatan heutagogi maka diharapkan dapat menghadapi indutri 4.0 dan society 5.0. Pendekatan heutagogi merupakan cara mengajar dengan metode baru dengan pendidik sebagai fasilitator pembelajaran. Heutagogi ini juga termasuk pendekatan dalam pembelajaran yang belum familiar di kalangan masyarakat. Dalam pembelajaran tentu menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan ditentukan oleh siswa untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan prioritas utama yaitu kemandirian siswa dalam menentukan strategi belajar maupun mengembangkan

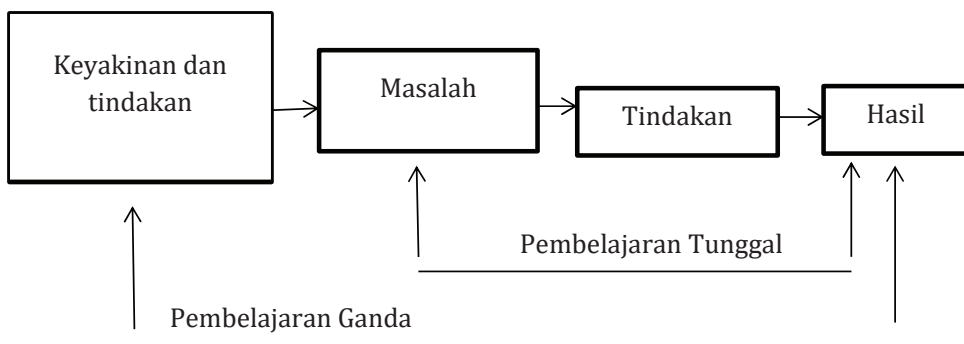
bahan ajar untuk dirinya, (Sumarsono, 2020). Dengan demikian dapat dipahami bahwa pendekatan heutagogi yaitu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada siswa sebagai subjek utamanya.

Pendekatan heutagogi merupakan cara mengajar dengan metode baru dengan pendidik sebagai fasilitator pembelajaran. Heutagogi ini juga termasuk pendekatan dalam pembelajaran yang belum familiar di kalangan masyarakat. Dalam pembelajaran tentu menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan ditentukan oleh siswa untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Dalam pendekatan heutagogi maka dapat memberikan pengalaman, meningkatkan kemandirian dan kedewasaan pada siswa. Dapat dikatakan bahwa konsep dari heutagogi ini adalah pembelajaran ganda dan refleksi diri. Pembelajaran ganda yang dimaksud yaitu siswa dapat memilah masalah, tindakan, dan hasil yang didapatkan selama pembelajaran. Pembelajaran ganda terjadi ketika siswa mempunyai beberapa pertanyaan dalam menguji dirinya sendiri sesuai dengan apa yang dibutuhkan, (Hase, 2009). Pada pembelajaran ganda maka siswa sangat mempertimbangkan masalah yang terjadi, tindakan yang harus dilakukan, hasil yang akan dapatkan, dan cara meyakinkan dengan tindakan.

Pendekatan heutagogi merupakan perkembangan dari pendekatan pedagogik ke pendekatan andragogi. Siswa dalam melaksanakan pendekatan heutagogi diharapkan agar lebih mandiri dan apabila siswa membutuhkan bimbingan maka guru akan lebih banyak memberikan arahannya. Adapun perkembangan kognitif siswa dapat diintegrasikan dalam piramid berikut ini,

Gambar 1. Perkembangan dari pedagogik, andragogi, ke heutagogi (Marie, 2012)

Pendekatan heutagogi merupakan perkembangan dari pendekatan pedagogik ke pendekatan andragogi. Siswa dalam melaksanakan pendekatan heutagogi diharapkan agar lebih mandiri dan apabila siswa membutuhkan bimbingan maka guru akan lebih banyak memberikan arahannya

Berdasarkan gambar di atas maka dapat dijelaskan bahwa pendekatan heutagogi terletak pada piramida bagian atas atau level 3. Heutagogi lebih memfokuskan pada realisasi dengan menekankan siswa sebagai objek utama dalam pembelajaran. Konsep heutagogi disebut juga pembelajaran ditentukan sendiri oleh siswa dengan mencari permasalahan dan tantangan sehingga ketika belajar tidak selalu linier dan berurutan. Dengan demikian, siswa harus memiliki rasa tanggung jawab terhadap kegiatan belajar, sehingga pembelajaran menggunakan model inkuiri. Motivasi juga perlu ditanamkan pada diri siswa dalam belajar. Selain itu, siswa juga diberikan situasi belajar yang berbeda dari biasanya agar mendapatkan kompetensi yang adaptif. Sedangkan peranan dari guru yaitu membimbing dalam menyatukan peluang, konteks, relevansi, dan kompleksitas untuk mendorong kolaborasi dan keingintahuan. Adapun berikut merupakan konsep dari pembelajaran menggunakan pendekatan heutagogi yang dapat dijadikan sebagai acuan menerapkan pembelajaran.

Gambar 2. *Double-loop learning* atau pembelajaran ganda (Marie, 2012)

Dengan adanya pembelajaran ganda maka pendekatan heutagogi tidak hanya mempelajari tentang keterampilan, tetapi juga dapat memberikan pengalaman yang baru bagi siswa. Hal tersebut diharapkan agar siswa dapat mengambil keputusan yang tepat dalam memecahkan masalah. Adapun pendekatan heutagogi dapat terdiri sebagai berikut, (Mohammad et al., 2019).

1. Kurikulum mengikuti pembelajaran yang berlangsung secara alami
2. Siswa berperan aktif dalam proses berlangsungnya pembelajaran dengan aktivitas-aktivitas di dalamnya.
3. Siswa diikutkan dalam mendesain penilaian bagi siswa itu sendiri untuk dapat menerapkannya.
4. Belajar dengan menerapkan sistem kolaborasi.
5. Melakukan bimbingan bila siswa memerlukan.
6. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa dapat mengarahkan kepada kolaborasi yang dibutuhkan oleh siswa.
7. Siswa dapat membuat sebuah konten sesuai dengan kontekstual sesuai pengetahuan dan kebutuhan belajar.
8. Mendorong siswa untuk melakukan pembelajaran yang mendalam melalui jurnal pembelajaran, pembelajaran sesuai dengan pengalaman, tindakan dalam konteks dunia nyata dan penilaian yang dapat menimbulkan pemikiran refleksi.
9. Pertanyaan dari guru yang diberikan kepada siswa dapat membuka kesempatan dalam berkolaborasi sesuai dengan konteks saat pembelajaran berlangsung. Pertanyaan tersebut memberikan kepastian tentang apa yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran.

Dari pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa melalui pendekatan heutagogi maka dapat mewujudkan pembelajaran yang inovatif dan menghadapi tantangan pada abad 21 serta society 5.0 terutama pada masa pandemi yang melakukan pembelajaran daring atau sering disebut Belajar Dari Rumah (BDR). Adapun ciri khusus pendidikan dengan siswa BDR dalam menggunakan pendekatan heutagogi yaitu seperti berikut, (Marie, 2012).

1. Teknologi

Belajar dari rumah atau pembelajaran daring tentu membutuhkan teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Guru sebagai pendidik harus melihat implikasi yang dihadapi antara kondisi dan teknologi yang akan digunakan dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Pendekatan heutagogi dapat diidentifikasikan sebagai

pendekatan yang dapat diterapkan pada teknologi dengan pembelajaran daring atau ajarak jauh.

2. Profil siswa belajar dari rumah

Belajar dari rumah secara teknis sudah dirancang, dikembangkan, dan terintegrasi oleh siswa. Orang tua dengan pengalaman hidup yang banyak lebih luas daripada siswa tersebut.

3. Otonomi siswa

Pembelajaran daring merupakan model pendidikan terbaru dan berbeda dari sebelumnya. Kedua hal tersebut membutuhkan otonomi, keterampilan siswa yang menjadi konsep inti dari pembelajaran dengan pendekatan heutagogis. Melalui otonomi siswa merupakan karakteristik dari konsep belajar dari rumah yang mana secara tidak langsung mendukung praktik dari pendekatan heutagogis. Selain itu, memanfaatkan media sosial juga telah mengambil peran dari pendekatan heutagogi, karena dapat memudahkan siswa dalam membuat kegiatan pembelajarannya secara mandiri. Dengan demikian, siswa lebih terlibat aktif dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran melalui pembelajaran ganda atau *doubleloop learning.*

(Ragil Dian Purnama Putri)

Sumber Refrensi

Hanafy, S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Lentera Pendidikan, 17*(1), 66–79.

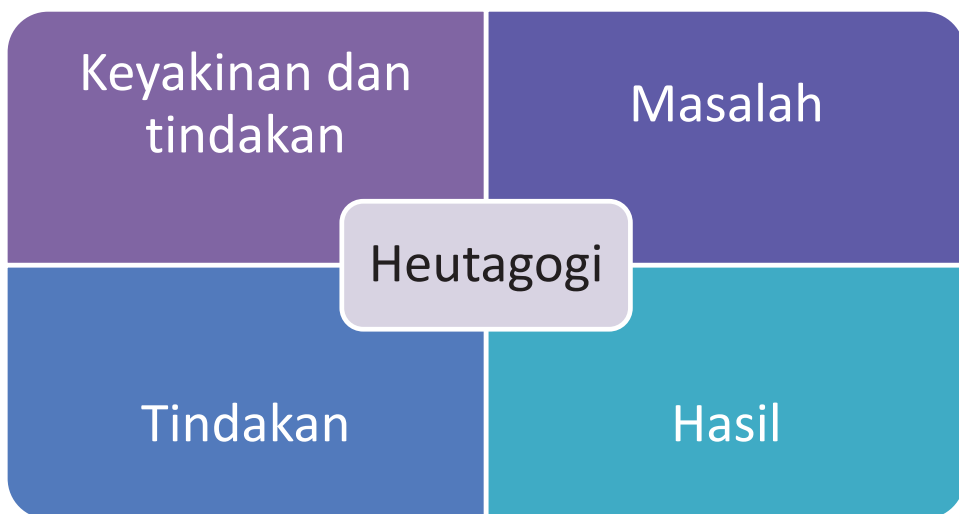
Hase, S. (2009). Heutagogy and e-learning in the workplace: Some challenges and opportunities. *Impact: Journal of Applied Research in Workplace E-Learning, 1*(1), 43–52. https://doi.org/10.5043/impact.13

Marie, B. L. (2012). Heutagogy and lifelong learning: A review of heutagogical practice and self determined learning. *International Review of Research in Open Distance Learning, 13*(1), 56–71.

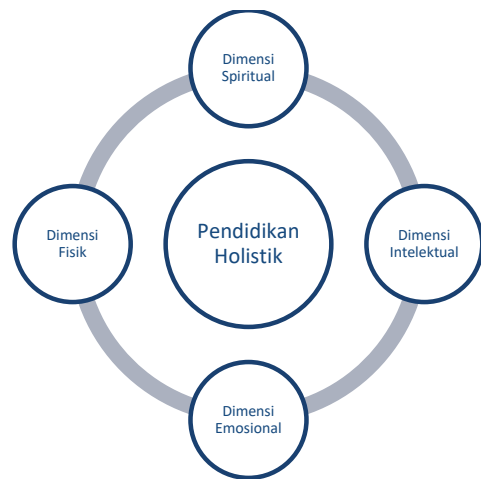
Mohammad, S., Siang, T., Osman, S., Jamaluddin, N., Aflu, N., & Huei, L. (2019). A proposed heutagogy framework for structural steel design in civil engineering curriculum. *International Journal of Emerging Technologies in Learning, 14*(24), 96–105. Retrieved from https://doi.org/10.3991/ijet.v14i24.12091

Nastiti, F., & Abdu, A. (2020). Kajian: Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0. Edcomtech. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 5*(1), 61–66. Retrieved from https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p061

Sumarsono, S. (2020). The Paradigms of Heutagogy and Cybergogy in the Transdisciplinary Perspective. *Jurnal PendidikanDanPengajaran,52*(3),172–182.

Umro, J. (2020). Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Al-Makrifat, 5*(1), 79–95. Retrieved from http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/makrifat/article/view%0A/3675

Infografis

HOLISTIC EDUCATION

Holistic education atau yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan pendidikan holistik merupakan sebuah filosofi pendidikan yang didasarkan pada premis bahwa setiap insan akan tumbuh dan berkembang serta menemukan identitas, makna, dan tujuan hidup melalui hubungan yang holistik antara dirinya dengan masyarakat, alam, dan nilai-nilai kemanusiaan (Mehta, 2020). Konsep pendidikan holistik ini mulai dikenal di Amerika Serikat pada tahun 1980. Lahirnya konsep pendidikan holistik dilatarbelakangi oleh dominasi pandangan dunia pada filsafat pendidikan mekanisik atau "Cartesian-Newtonian". Atas dasar itu, pendidikan holistik muncul dengan membawa tujuan pada pengembangan individu yang tidak hanya pada dimensi intelektualnya saja, melainkan juga dimensi perkembangan jiwa dan raga secara keseluruhan (Ron Miller, 2004). Secara sederhana konsep pendidikan holistik tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Sumber : (Mehta, 2020)

Membangun konsep pendidikan, hakikatnya adalah membangun sumber daya manusia dengan segala potensi yang dimilikinya. Merujuk pada peta konsep di atas, dapat diketahui bahwa pendidikan holistik merupakan sebuah konsep pendidikan yang memadukan antara dimensi intelektual, emosiaonal, spiritual dan dimensi fisik. Dalam ranah pendidikan, konsep holistik merupakan

sebuah pendekatan untuk membangun *insan kamil* melalui penyeimbangan segala potensi yang mereka miliki. Potensi yang dimaksud mencakup potensi individual-sosial, potensi moral, potensi karakter, potensi kognitif, psikomotorik, afektif, dan potensi intelektual-emosional-spiritual (Rubiyanto & Haryanto, 2010).

Holistic education atau yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan pendidikan holistik merupakan sebuah filosofi pendidikan yang didasarkan pada premis bahwa setiap insan akan tumbuh dan berkembang serta menemukan identitas, makna, dan tujuan hidup melalui hubungan yang holistik antara dirinya dengan masyarakat, alam, dan nilai-nilai kemanusiaan (Mehta, 2020).

Keterpaduan antara dimensi intelektual, emosional, spiritual dan fisik merupakan sebuah kunci dari suksesnya pendidikan holistik. Pada dimensi intelektual, seseorang dibekali kemampuan penyesuaian secara tepat terhadap pengalaman baru atau membuat pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki siap untuk digunakan apabila dihadapkan pada fakta atau kondisi baru (Darman, 2013). Pada dimensi emosional, seseorang dibekali kemampuan yang meliputi mengendalikan diri, daya tahan menghadapi suatu masalah, mampu mengendalikan impuls, memotivasi diri, dan mampu mengatur suasana hati, serta kemampuan berempati dan membina hubungan dengan orang lain (Goleman, 2009). Adapun pada dimensi spiritual, seseorang dibekali kemampuan untuk memberi makna pada setiap langkah dan kegiatan sebagai sebuah ibadah, melalui langkah-langkah dan pemikiran yang bersifat fitrah, menuju manusia yang seutuhnya (hanif) dan memiliki pola pemikiran tauhidik (integralistik) serta berprinsip "hanya karena Tuhan". Sedangkan pada dimensi fisik, seseorang dilatih untuk mengoptimalkan potensi-potensi fisik sampai pada titik yang maksimal (Rubiyanto & Haryanto, 2010).

Pendidikan holistik di antaranya (1) Berpusat pada Ketuhanan yang Maha Esa sebagai inti hidup sekaligus poros pendidikan, (2) Pendidikan untuk sebuah kehidupan yang transformatif, (3) Berkenaan pada semua dimensi potensi yang dimiliki oleh individu, (4) Menghargai keunikan yang dimiliki oleh masing-masing individu, dan (5) Berhubungan dan berinteraksi pada macam-macam pendekatan dan cara pandang yang lain (Widodo, 2019). Melalui prinsip-prinsip tersebut, konsep pendidikan holistik

dapat di implemetasikan di pendidikan formal maupun non-formal dengan baik.

Merujuk pada kerangka yang dikeluarkan oleh UNESCO, pendidikan holistik ini dapat diimplementasikan dalam beberapa bentuk, yakni *learning to know*, *learning to do*, *learning to live together*, dan *learning to be*. Learning to know/ belajar untuk mengetahui menyiratkan belajar bagaimana seseorang belajar dengan mengembangkan intelektual, keterampilan memori dan kemampuan untuk berpikir. Learning to do/belajar untuk melakukan, pendidikan dapat membekali orang untuk melakukan berbagai jenis perbuatan yang dibutuhkan di masa depan baik. Learning to live together/belajar hidup bersama, seseorang akan dapat bekerja secara kolektif untuk tujuan bersama. Learning to be/belajar menjadi, kemampuan untuk merasakan menjadi individu lain dalam semua kekayaan kepribadiannya (Hong & Sullivan, 2013).

Merujuk pada kerangka yang dikeluarkan oleh UNESCO, pendidikan holistik ini dapat diimplementasikan dalam beberapa bentuk, yakni *learning to know*, *learning to do*, *learning to live together*, dan *learning to be*.

Pendidikan holistik ini merupakan sebuah usaha memahami bahwa seseorang mempunyai potensi yang berbeda layaknya tanaman yang mempunyai cara tumbuh dan berbuah. Sehingga penilaian pada salah satu kecerdasan bukanlah parameter kesuksesan dalam pendidikan. Pendidikan bukan hanya tentang bagaimana siswa memahami pengetahuan baru, melainkan juga tentang bagaimana seseorang dapat memahami orang lain, hidup bersama, bekerjasama menggapai tujuan, dan menerapkan pengetahuan yang dimiliki.

Pendidikan holistik ini merupakan sebuah usaha memahami bahwa seseorang mempunyai potensi yang berbeda layaknya tanaman yang mempunyai cara tumbuh dan berbuah. Sehingga penilaian pada salah satu kecerdasan bukanlah parameter kesuksesan dalam pendidikan.

(Faiq Ilham Rosyadi)

Sumber Referensi

Darman, Nyoman Ari Surya. (2013). Pengaruh Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional, dan Kecerdasan Spiritual pada

Profesionalisme Kerja Auditor. *Jinah: Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Humanika*, *2*(2), 837–853.

Goleman, Daniel. (2009). *Kecerdasan Emosional: Mengapa EI Lebih Penting dari IQ*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

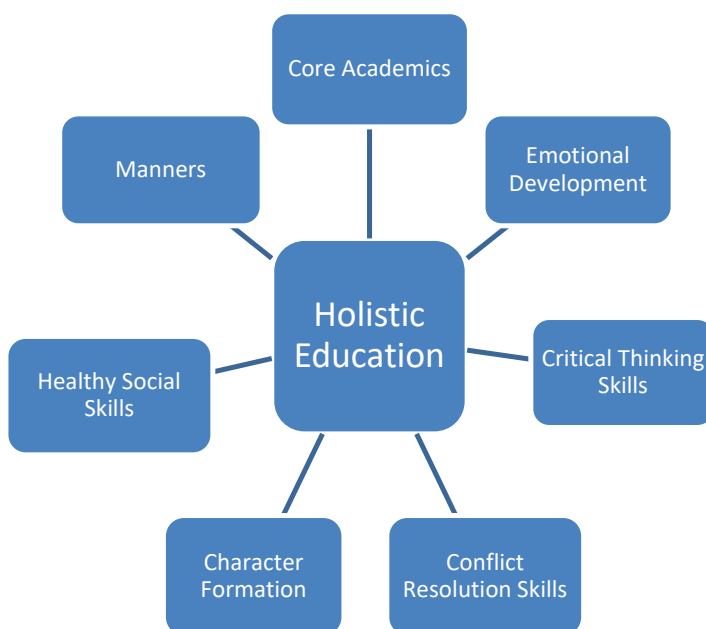
Hong, Author Huang yao, & Sullivan, Florence R. (2013). Towards an idea-centered, principle-base design to as creation approach support learning knowledge. *Educational Technology Research and Development, 57*(5), 613–627. https://doi.org/10.1007/sl

Mehta, K. (2020). Holistic Approach in Education: New Dimension. *International Journal Of All Research Writings*, *3*(October), 18–19. Retrieved from http://www.ijciras.com/Users/ManuScript/ManuScriptDetails/8064de29-6c52-4d5b-8434-3bf71b654130

Ron Miller. (2004). Educational Alternatives: A Map of the Territory. *Paths of Learning*, *20*, 10.

Rubiyanto, Nanik, & Haryanto, Dany. (2010). *Strategi Pembelajaran Holistik diSekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Widodo, Hendro. (2019). *Pendidikan Holistik Berbasis Budaya di Sekolah*. Yogyakarta: UAD Press.

Infografis

HOME VISIT METHOD

Pada akhir tahun 2019 dunia digemparkan dengan kehadiran virus Covid-19 di Wuhan China, yaitu virus yang dapat menyebabkan manusia batuk, demam, sakit pernafasan bahkan bisa menjadi penyebab kematian seseorang. Faktor penyebab penularan virus ini kontak langsung dengan penderita ketika batuk, bersin atau kontak langsung dengan air liur atau cairan lendir hidung dari orang yang terinfeksi. Dengan adanya wabah virus sangat berdampak pada seluruh lapisan masyarkat terutama dalam tatanan pendidikan, salah satu jadi tantangannya mengenai kualitas pendidikan. Kebijakan yang dikeluarkan oleh Pemerintah dalam guna menekan angka penyebaran virus Covid-19 dengan mengeluarkan kebijakan untukmelakukan social distancing (jaga jarak)(Pratama & Hidayat, 2020).

Proses aktivitas belajar mengajar yang bias dilaksanakan dalam ruangan atau ruang kelas sekolahan, kini dilakukan melalui pembelajaran dirumah atau daring. Oleh karena demikian menjadi salah satu tantangan bagi pihak terkait dengan lingkungan pendidikan atau sekolah dalam memberikan pelayanan kepada peserta didik guna memberikan pengajaran atau prose belajar mengajar, untuk itu perlu adanya trobosan-trobosan baru melalui metode-metode pembelajaran yang efektif dan efesien.

Salah satu pembelajaran saat pandemic seperti ini dengan pembelajaran digital seperti menggunakan aplikasi gcr, meet, zoom dan lain sebagainya. Akan tetapi pada kenyataanya proses pelaksanaan pembelajaran daring dengan fasilitas aplikasi tersebut belum atau tidak dapat dilakukan oleh peseta didik dan orang tua (Karnengi & Iswahyudi, 2019). Hal ini juga yang menjadi faktor penyebab tidak terlaksananya proses pembelajaran daring karena tidak setiap orang tua murid memiliki gawai/gadget/HP dengan fasilitas yang mumpuni. Dan salah satu

faktor yang paling patal ketika proses pembelajaran daring adalah kurangnya pengetahuan pendidik maupun orang tua murid dalam hal penggunaan media teknologi. Oleh karena itu salah satu solusi agar terlaksananya proses belajar mengajar dengan menggunakan *home visit* atau kunjungan rumah, dengan hal ini juga pendidik terus dapat memberikan motivasi belajar kepada peserta didik dalam masa pandemic sekarang ini (Lilien, 2020).

Kunjungan rumah atau home visit merupakan bagaimana seorang pendidik melihat keadaan peserta didik guna mendaptkan informasi, keterangan dalam permasalahan proses pembelajaran yang dihadapi oleh peserta didik pada masa pademic seperti sekarang ini melalui dengan kunjungan kerumah langsung. (Nurdyansyah & Nyong, 2020).

Tujuan utama kunjungan rumah atau home visit guna mendaptakan data peserta didik yang lebih akurat yang berkaitan dengan problematika proses belajar mengajar serta terbinanya pemikiran oleh orang tua peserta didik dan keluarga lainnya dalam menanggapi masalah yang di dapat peserta didik. Dengan kata lain kegunaan dilakukan kegiatan kunjungan rumah atau home visit adalah: a) Melihat dan menelusuri lingkungan keluarga atau masyarakat peserta didik dalam kesehariannya atau kehidupan sehari-hari baik di rumah dan lingkungan sekitar yang mencakup fasilitas belajar mengajar yang tersedia (Sari & Juniarti, 2019).

Program kunjungan rumah atau yang biasa dikenal dengan home visit merupakan sebuah model pembelajaran atau pelayanan yang menggabungkan macam pelayanan terutama bagi anak-anak, orang tua, dan masyarakat. Dalam praktiknya, pelayanan kunjungan rumah atau home visit memberi dukungan semangat dan beragam kegiatan dan sarana bermain bagi anak-anak, pendidikan dan dorongan bagi orang tua peserta didik serta menstimulus bagi masyarakat agar ikut terlibat didalamnya(Nirmala & Annuar, 2020).

Program kunjungan rumah atau yang biasa dikenal dengan home visit merupakan sebuah model pembelajaran atau pelayanan yang menggabungkan macam pelayanan terutama bagi anak-anak, orang tua, dan masyarakat.

Bukan hanya dalam dunia pendidikan program kunjungan rumah atau home visit merujuk pada lembaga kesehatan, kesejahteraan sosial dan lembaga yang

aktif dan memberi dukungan bagi proses perkembangan anak dan lingkungannya. Program kunjungan rumah atau home visit merupakan sebuah rancangan pendekatan yang dilaksanakan guna mencukupi kebutuhan balita dan anak-anak pra-sekolah yang hidup dalam keadaan beresiko(Karmiyanti et al., 2019). Dalam Convention on The Rights of The Child (CRC) survival, protection and development, terdapat tiga unsur model layanan kunjungan rumah atau home visit , sebagai berikut: Roving caregivers program adalah layanan yang merujuk kepada kebutuhan anak-anak dari ibu muda dan keluarga yang kurang mampu, Community based rehabilitation program, layanan terhadap anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus Malnourished children's program, layanan yang merujuk kebutuhan nutrisi dan psikososial kepada masyarakat (KOMALASARI, 2016).

Proses Kegiatan kunjungan rumah atau home visit menjadi salah satu jalan bagi guru mengetahui bagaimana karakter setiap siswa. kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik jika kerjasama antara orang tua peserta didik dan guru saling terjalin dengan baik. Usaha yang bisa dilakukan seorang guru untuk membentuk kemistri dan suasana yang kekeluargaan baik dengan orang tua peserta didik dan peserta didik(Dwita et al., 2018). Terjalinnya komunikasi yang jelas dan terang atau baik dapat menjadi salah satu terhindarnya kesalah pahaman dalam pelaksanaan mengembangkan minat atau potensi yang dimiliki peserta didik baik dilingkungan sekolah ataupun dilingkungan rumah. Proses belajar mengajar yang dilaksanakan di sekolah maupun belajar mengajar yang dilaksanakan di rumah akan memberikan kehangatan yang harmonis untuk peserta didik, dengan demikian mereka akan lebih percaya diri dalam mengembangkan atau menyalurkan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik.(Amalia, 2016).

Proses Kegiatan kunjungan rumah atau home visit menjadi salah satu jalan bagi guru mengetahui bagaimana karakter setiap siswa. kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik jika kerjasama antara orang tua peserta didik dan guru saling terjalin dengan baik. Usaha yang bisa dilakukan seorang guru untuk membentuk kemistri dan suasana yang kekeluargaan baik dengan orang tua peserta didik dan peserta didik (Dwita et al., 2018).

Kunjungan rumah atau home visit yang dilakukan oleh pihak sekolah memiliki manfaat bagi kelancaran belajar mengajar antara lain: 1. Tumbuhnya

kesamaan pesepsi antara pihak sekolah dengan orang tua peserta didik, 2. Timbulnya dorongan dari orang tua peserta didik terhadap program-program yang ditawarkan pihak sekolah 3. Timbulnya sifat kekeluargaan antara orang tua peserta didik dan pihak sekolah ketika peserta didik mendapati masalah disekolah, 4. Timbulnya partisipasi orang tua peserta didik terhadap kemajuan sekolah, 5. Timbulnya peran orang tua peserta didik dalam rangka menyelaraskan program-program yang diberikan sekolah , 6. Mensukseskan program-program sekolah dimasa sekarang maupun dimasa yang akan datang (Yosefa, 2021)

Simpulan

Kegiatan kunjungan rumah atau home visit merupakan salah satu jalan alternatif bagi seorang pendidik guna mengetahui setiap karakter yang dimiliki oleh peserta didiknya. Proses ini dapat berjalan secara optimal jika ada anatara pendidik dengan orang tua peserta didik terikat kerja sama yang sangat kuat dan erat. Untuk tahapan selanjutnya pendidik harus memberikan rasa nyaman dan aman kepada peserta didik agar mereka lebih percaya diri dalam mengembangkan atau menyalurkan potensi yang telah mereka miliki sejak dini.

(Asrin Nasution)

Sumber Referensi

Amalia, H. (2016). Implementasi Home Visit dalam Upaya Meningkatkan Pembelajaran PAI di SDIT al-Azhar Kediri. *Didaktika Religia, 4*(1), 77–106. https://doi.org/10.30762/didaktika.v4.i1.p77-106.2016

Dwita, K. D., Anggraeni, A. I., & Haryadi. (2018). Pengaruh Home Visit dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di SDIT Harapan Bunda Purwokerto. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, Dan Akuntansi*, *20*(01), 1–15. http://jp.feb.unsoed.ac.id/index.php/jeba/article/view/1084

Karmiyanti, R., D S, A. C., & Purwadi, P. (2019). Analisis Home Visit Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aba 28 Semarang. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(1), 163–172. https://doi.org/10.26877/paudia.v8i1.4045

Karnengi, D., & Iswahyudi. (2019). Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Imformasi Era Revolusi Industri 4.0 Di Sma Negeri 5 Prabumulih. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 138–147. https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/index

KOMALASARI, E. (2016). Layanan Home Visit Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Anak Kurang Sejahtera. *Ta'dib*, *18*(1), 76. https://doi.org/10.31958/jt.v18i1.280

Lilien, N. (2020). Program Home Visit Di Pos-PAUD Bintang Kecil Semarang. *Jurnal Pendidikan Anak, September*, 43–48.

Nirmala, B., & Annuar, H. (2020). Home Visit: Strategi PAUD dari Rumah bagi Guru di Daerah 3T pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal*

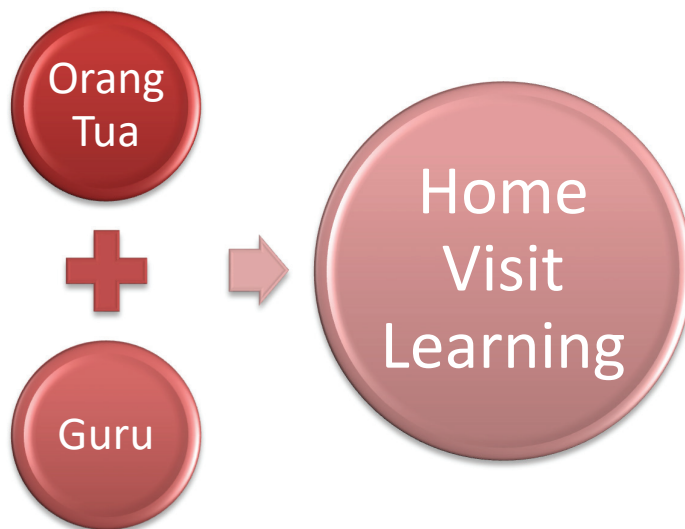
Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, *5*(2), 1052–1062. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.716

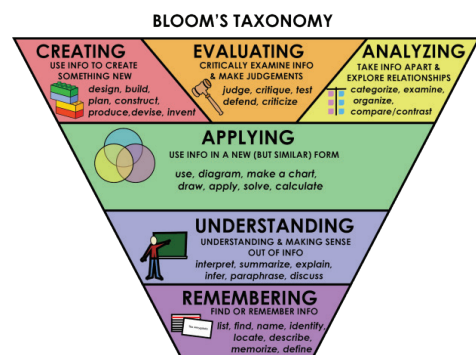
Nurdyansyah, N., & Nyong, E. (2020). Implementation of Home Visite Program in Overcoming Student Learning Problems in SD Muhammadiyah 1 Pucanganom Sidoarjo. *Proceeding of The ICECRS*, *6*, 1–11. https://press.umsida.ac.id/index.php/icecrs/article/view/385/259

Pratama, N. A., & Hidayat, D. (2020). Pengetahuan dan Perilaku Masyarakat Memaknai Social Distancing. *Jurnal Digital Media & Relationship*, *2*(1), 1–10. http://ejurnal.ars.ac.id/index.php/jdigital

Sari, N. P., & Juniarti, Y. (2019). *Evaluasi Peserta Didik Menggunakan Kunjungan Rumah / Home Visit*. 107–113.

Yosefa, A. (2021). *Home Visit Method Dalam Pembelajaran Luring Di Masa Pandemi Covid-19 Di MIN 3 Musi Rawas*. 132.

Infografis

HIGH ORDER THINKING SKILLS (HOTS)

Seseorang yang memiliki keterampilan berpikir akan dapat menerapkan informasi baru atau pengetahuannya untuk memanipulasi informasi dalam upaya menemukan solusi atau jawaban yang mungkin untuk sebuah permasalahan yang baru. Keterampilan berpikir tingkat tinggi perlu dimiliki oleh siswa agar mereka dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang ada pada umumnya membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Misalnya untuk dapat mengambil keputusan, siswa harus mampu berpikir kritis. Sedangkan untuk dapat berpikir secara kritis, siswa harus mampu berpikir logis, reflektif, dan memiliki pengetahuan awal terkait dengan permasalahan yang dihadapi. Jika pembelajaran di sekolah tidak membekali siswa untuk dapat terampil berpikir tingkat tinggi, maka akan dihasilkan lulusan yang tidak siap untuk mengatasi berbagai masalah di dunia nyata. Pendekatan yang paling umum dari pendekatan keterampilan tingkat tinggi adalah Anderson and Krathwohl yang mendefinisikan belajar untuk mengingat dan belajar untuk transfer ilmu (Brookhart, 2010). Belajar untuk mengingat tentu membutuhkan jenis pemikiran, tetapi belajar untuk transfer menurut Andersonm Krathwol dan rekan-rekan mereka mempertimbangkan "pembelajaran yang bermakna". Pendekatan tersebut telah menginformasikan konstruksi dimensi kognitif dari taksonomi bloom yang direvisi.

Gambar 1. Taksonomi Bloom
Sumber: Greelance.com

Pemerintah mengharapkan para peserta didik mencapai berbagai kompetensi dengan penerapan HOTS atau Keterampilan Bepikir Tingkat Tinggi. Kompetensi tersebut yaitu berpikir kritis (*criticial thinking*), kreatif dan inovasi (*creative and innovative*), kemampuan berkomunikasi (*communication skill*), kemampuan bekerja sama (*collaboration*), dan kepercayaan diri (*confidence*). Abad 21 mengharuskan kualitas sumber daya manusia (SDM) memiliki kompetensi mampu bekerjasama, berpikir kritis, terampil, kreatif, memiliki kemampuan berkomunikasi, dan mampu belajar mandiri. Menteri Nadim Makarim mengatakan dalam pidatonya bahwa sekolah harus mampu membimbing siswa untuk simpati sekaligus menanamkan jiwa empati yang dibingkai dalam pendidikan karakter, mengajarkan berpikir secara kritis dan berkomunikasi dengan baik. Maka dengan adanya hal tersebut, muncul ide merdeka belajar (Kemendikbud, 2019). Salah satu hal tentang merdeka belajar adalah proses keterampilan berpikir siswa yang harus diasah. Keterampilan berpikir ini terbagi menjadi dua bagian yaitu keterampilan berpikir tingkat rendah (*lower order thinking skills*) dan keterampilan tingkat tinggi (*high order thinking skills*).

Tabel 1. Keterampilan LOTS dan HOTS

***Lower order thinking Skills* (LOTS)**	***Higher order thinking Skills* (HOTS)**
Strategi kognitif	Berpikir kreatif
Pemahaman	Berpikir Kritis
Klasifikasi konsep	Menyelesaikan Masalah
Membedakan	Membuat Keputusan
Menggunakan aturan rutin	Mengevaluasi
Analisis Sederhana	Berpikir logis
Aplikasi sederhana	Berpikir metakognitif
	Berpikir reflektif
	Sintesis Analisis komplek Analisis sistem

Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) merupakan suatu kemampuan berpikir yang tidak hanya membutuhkan kemampuan mengingat saja, namun membutuhkan kemampuan yang lebih tinggi, seperti kemampuan berpikir kreatif dan kritis. Menurut Tomei dalam (Sani, 2019), HOTS mencakup transformasi informasi dan ide-ide. Transformasi ini terjadi jika siswa menganalisa, mensintesa atau menggabungkan fakta dan ide, menggeneralisasi, menjelaskan, atau sampai pada suatu kesimpulan atau interpretasi. HOTS juga disebut kemampuan berpikir strategis yang merupakan kemampuan menggunakan informasi

untuk menyelesaikan masalah, menganalisa argument, negosiasi isu, atau membuat prediksi. Permasalahan atau soal yang dapat memicu keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah permasalahan komplek yang tidak diselesaikan dengan ingatan sederhana, namun membutuhkan penerapan strategi dan proses tertentu. Contoh permasalahan seperti itu adalah permasalahan yang digunakan dalam pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*).

Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) merupakan suatu kemampuan berpikir yang tidak hanya membutuhkan kemampuan mengingat saja, namun membutuhkan kemampuan yang lebih tinggi, seperti kemampuan berpikir kreatif dan kritis. Menurut Tomei dalam (Sani, 2019),

Pada umumnya pembelajaran di tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah pertama menerapkan tes yang bersifat *lower order thinking* (LOT) atau kemampuan berpikir tingkat dasar. Salah satu upaya yang harus dilakukan agar siswa mampu berpikir dan bertindak dengan benar, maka mentransformasi pembelajaran dari LOTS ke HOTS. Keterampilan berpikir merupakan kebutuhan hidup sehingga WHO menetapkan sepuluh keterampilan hidup yang mencakup keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Menurut WHO, terdapat 10 keterampilan hidup yang seringkali dilaksanakan yakni sebagai berikut: 1) Kesadaran diri; 2) Empati; 3) Berpikir Kritis; 4) Berpikir kreatif; 5) Membuat keputusan; 6) Menyelesaikan masalah; 7) Berkomunikasi efektif; 8) Menjalin hubungan interpersonal; 9) Mengatasi stress; dan 10) Mengendalikan emosi.

Di abad 21 ini reformasi pembelajaran harus dilakukan, salah satunya adalah dengan mengubah/menggeser pembelajaran tradisional yang berbasis LOTS ke pembelajaran berbasis HOTS. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik memiliki pengetahuan, keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi untuk mencari informasi, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk *life skills*. Bagceci dan Ozyurt dalam (Sani, 2019) mengungkapkan bahwa dalam rangka menghadapi perubahan aspek kehidupan yang berlangsung dengan sangat cepat pada era globalisasi ini, masyarakat harus mampu berpikir kreatif, mampu bertindak cepat dan tepat, mampu menyelesaikan permasalahan secara efektif, dan mampu beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi. Oleh sebab itu,

pengembangan keterampil berpikir siswa melalui pendidikan menjadi sangat penting untuk dilakukan. Perkembangan teknologi dan informasi pada abad 21 telah memberikan pengaruh yang siginifikan bagi masyarakat. Budaya dan gaya hidup masyakarat sangat terpengaruh oleh perangkat elekrtonik yang membuat derasnya akses informasi yang dapat dilakukan.

Masyarakat abad 21 menyadari pentingnya mempersiapkan generasi muda yang kreatif, luwes, mampu berpikir kritis, dapat mengambil keputusan dengan tepat serta terampil dalam memecahkan masalah. Adapun keterampilan belajar dan inovasi yang dibutuhkan pada abad 21 adalah kreativitas (*creativity*), kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kemampuan berkolaborasi (*collaboration*), dan kemampuan berkomunikasi (*communication*). Tidak semua orang yang memiliki banyak pengetahuan atau seseorang yang pandai mampu melakukan proses berpikri kritis. Mendefinisikan *high order thinking* secara pasti memang agak sulit, meskipun tidak sesulit untuk menerapkannya. Resnick dalam (Althaf, 2020) mempertimbangkan beberapa hal tentang *critical thinking*, yakni: berpikir kritis ialah *non-algorithmic* yang merupakan bagian dari kegiatan yang sangat spesifik dalam tingkatan lanjut berpikir; cenderung menjadi kompleks; berupa pemecahan berbagai solusi; melibatkan perbedaan pendapat dan interpretasi serta melibatkan ketidakpastian. Adapun tiga aspek Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS), yaitu sebagai berikut:

1. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Sebagai *Transfer of Knowledge*

Di dalam hubungannya dengan *keterampilan berpikir tingkat tinggi HOTS sebagai transfer of knowledge*, maka pembelajaran akan menyatukan kemampuan berpikir sesuai ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Di dalam hubungannya dengan *keterampilan berpikir tingkat tinggi HOTS sebagai transfer of knowledge*, maka pembelajaran akan menyatukan kemampuan berpikir sesuai ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

a. Ranah Kognitif, meliputi kemampuan dari peserta didik dalam mengulang atau menyatakan Kembali konsep/prinsip yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran yang telah didapatnya. Anderson dan Krathwoll melalui taksonomi bloom memiliki rangkaian proses-proses yang me-

nunjukkan kompleksitas kognitif dengan menambahkan dimensi pengetahuan, seperti:

1) Pengetahuan faktual, berisi elemen-elemen dasar yang harus diketahui siswa jika mereka akan dikenalkan dengan suatu disiplin atau untuk memecahkan masalah apapun di dalamnya.
2) Pengetahuan konseptual, meliputi skema-skema, model-model mental, atau teori-teori eksplisit dan implisit dalam model-model psikologi kognitig yang berbeda.
3) Pengetahuan procedural, yaitu pengetahuan mengenai bagaimana melakukan sesuatu. Hal ini dapat berkisar dari melengkapo latihan-latihan yang cukup rutin hingga memecahkan masalah yang baru.
4) Pengetahuan metakognitif, merupakan pengetahuan mengenai kesadaran secara umum sama halnya dengan kewaspadaan dan pengetahuan tentang kesadaran pribadi seseorang. Penekanan kepada siswa untuk lebih sadar dan bertanggung jawab terhadap pengetahuan dan pemikiran mereka sendiri.

b. Ranah Afektif

Kartwohl and Bloom menjelaskan bahwa terdapat ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, nilai, emosi, serta derajat penerimaan atau penolakan suatu objek dalam kegiatan pembelajaran dan membagi ranah afektif menjadi 5 kategori, yaitu: Penerimaan (A1), Menanggapi (A2), Penilaian (A3), Mengelola (A4), dan Karakterisasi (A5).

c. Ranah Psikomotor

Keterampilan proses psikomotor merupakan keterampilan dalam melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota tibih yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik). Adapun keterampilan proses psikomotor diantara, sebagai berikut: Imitasi (P1), Manipulasi (P2), Presisi (P3), Artikulasi (P4), Naturalisasi (P5).

2. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Sebagai *Critical and Creative Thinking*

Secara sederhana, **keterampilan berpikir kritis** artinya kemampuan untuk membuat penilaian-penilaian yang masuk akal. Keterampilan berpikir kritis dan kreatif (*Critical and Creative Thinking)* merupakan proses dimana segala pengetahuan dan keterampilan dikerahkan dalam memecahkan permasalahan yang muncul. John

Dewey mengemukakan bahwa berpikir kritis secara esensial sebagai sebuah proses aktif, dimana seseorang berpikir segala hal secara mendalam, mengajukan berbagai pertanyaanm menemukan informasi yang relevan daripada menunggu informasi secara pasif (Ariyana et al., 2020). Berpikir kritis merupakan proses dimana segala pengetahuan dan keterampilan dikerahkan dalam memecahkan permasalahan yang muncul, mengambil keputusan, menganalisis semua asumsi yang muncul dan melakukan investigasi atau penelitian berdasarkan data dan informasi yang telah didapatkan sehingga menghasilkan informasi atau simpulan yang diinginkan.

keterampilan berpikir kritis artinya kemampuan untuk membuat penilaian-penilaian yang masuk akal. Keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Critical and Creative Thinking) merupakan proses dimana segala pengetahuan dan keterampilan dikerahkan dalam memecahkan permasalahan yang muncul

3. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Sebagai *Problem Solving*

Problem solving adalah suatu metode dalam memecahkan suatu permasalahan. Idealnya aktivitas pembelajaran tidak hanya difokuskan pada upaya mendapatkan pengetahuan sebanyak-banyaknya. Akan tetapi, pembelajaran juga mencakup aspek tentang bagaimana menggunakan segenap pengetahuan yang didapat untuk menghadapi situasi baru atau memecahkan masalah-masalah khusus yang ada kaitannya dengan materi yang dipelajari. Tujuan dari *pembelajaran problem solving* adalah peserta didik menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan, kemudian menganalisisnya dan akhirnya meneliti kembali hasilnya. Menurut Mourtos, Okamoto, dan Rhee, ada enam aspek yang dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana keterampilan pemecahan masalah peserta didik, yaitu:

a. *Menentukan kebutuhan data dan informasi yang harus diketahui sebelum digunakan untuk mendefinisikan masalah.*

b. *Mengeksplorasi masalah. Menentukan objek yang berhubungan dengan masalah.*

c. *Merencanakan solusi. Mengembangkan rencana untuk memecahkan masalah.*

d. *Melaksanakan rencana. Menerapkan rencana yang telah ditetapkan.*

e. *Memeriksa solusi. Mengevaluasi solusi yang digunakan untuk memecahkan masalah.*

f. *Mengevaluasi. Solusi diperiksa, asumsi yang terkait dengan solusi dibuat.*

Problem solving adalah suatu metode dalam memecahkan suatu permasalahan. Idealnya aktivitas pembelajaran tidak hanya difokuskan pada upaya mendapatkan pengetahuan sebanyak-banyaknya.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) dapat dilatih melalui proses pembelajaran. Agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, maka proses pembelajarannya harus memberikan ruang untuk menemukan konsep pengetahuan berbasis aktivitas. Aktivitas akan mendorong siswa untuk membangun berpikir kritis, kreatif dan pemecahan masalah. Awal dari meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi bisa dengan memberikan soal-soal latihan kepada siswa menggunakan soal HOTS. Soal latihan tersebut dapat berupa pilihan ganda, uraian, maupun jawaban singkat. Adapun soal-soal HOTS jika dilihat dari dimensi proses berpikir dalam Taksonomi Bloom termasuk kedalam kategori C4 (*analyzing*), C5 (*evaluating*) dan C6 (*Creating*).

(Suci Muzfirah)

Sumber Referensi

Althaf, R. (2020). *Critical Thinking Skill and Conceptual Understanding (Potret Pemahaman Konsep & Keterampilan Berpikir Kritis*. Penerbit KBM Indonesia.

Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni, Z. (2020). Modul Belajar Mandiri Pembelajaran 3. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Calon Guru Pegawai Pemerinta Dengan Perjanjian Kerja (PPPK)*, 65–80.

Brookhart, S. M. (2010). *How To Assess High-Order Thinking Skills In Your Classroom*. ASCD Publications.

Kemendikbud. (2019). *Pidato Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Pada Upacara Bendera Peringatan Hari Guru Nasional*. Kemendikbud. https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/%7C%7C/pidato-mendikbud

Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Tira Smart.

Infografis

High Order Thinking Skills (HOTS)

Apa itu High Order Thinking Skills?

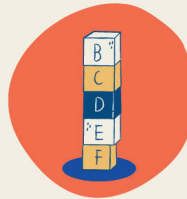
High Order Thinking Skills (HOTS) atau biasa disebut dengan Keterampilan berpikir tingkat tinggi, merupakan kemampuan berpikir yang tidak hanya membutuhkan kemampuan mengingat saja, namun membutuhkan kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis.

Did You Know?

Pemerintah mengharapkan para peserta didik mencapai berbagai kompetensi dengan penerapan HOTS atau Keterampilan Bepikir Tingkat Tinggi. Kompetensi tersebut yaitu berpikir kritis (criticial thinking), kreatif dan inovasi (creative and innovative), kemampuan berkomunikasi (communication skill), kemampuan bekerja sama (collaboration), dan kepercayaan diri (confidence).

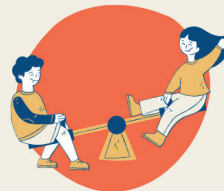
Aspek Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi

Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sebagai Transfer of Knowledge

Di dalam hubungannya dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi HOTS sebagai transfer of knowledge, maka pembelajaran akan menyatukan kemampuan berpikir sesuai ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sebagai Critical and Creative Thinking

Keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Critical and Creative Thinking) merupakan proses dimana segala pengetahuan dan keterampilan dikerahkan dalam memecahkan permasalahan yang muncul

Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sebagai Problem Solving

Enam aspek yang dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana keterampilan pemecahan masalah peserta didik, yaitu: Menentukan masalah; Mengeksplorasi masalah; Merencanakan solusi; Melaksanakan rencana; Memerika solusi dan Mengevaluasi

SUCI MUZFIRAH

HUMANISTIK

Teori belajar humanistik berangkat dari suatu pendekatan psikologi humanistik yang menekankan pada permasalahan manusia, ketertarikan, nilai, dan martabat manusia (Muhajirah, 2020). Aliran psikologi humanistik sendiri muncul pada tahun 1940-an sebagai reaksi atas ketidakpuasaan pendekatan sebelumnya, yaitu psikoanalisis dan behavioristik dan terimplementasi dalam dunia pendidikan sebagai teori belajar pada tahun 1970-an (Rachmahana, 2008), (Qodir, 2017). Teori belajar humanistik memandang manusia sebagai individu yang bebas merdeka dalam menentukan arah hidupnya. Pendidikan humanistik menekankan bahwa poin utama pendidikan adalah bagaimana menjalin komunikasi dan relasi personal antara individu atau individu dan kelompok di dalam komunitas sekolah. Relasi ini akan membentuk perkembangan tiap individu, individu yang berkembang secara optimal dan relative tanpa hambatan cenderung berasal dari proses tumbuh kembang dengan suasana yang penuh cinta, hati yang penuh pengertian (understanding heart), dan relasi pribadi yang efektif (personal relationship).

Teori belajar humanistik memandang manusia sebagai individu yang bebas merdeka dalam menentukan arah hidupnya. Pendidikan humanistik menekankan bahwa poin utama pendidikan adalah bagaimana menjalin komunikasi dan relasi personal antara individu atau individu dan kelompok di dalam komunitas sekolah.

Tokoh-tokoh Aliran Humanistik

1. Abraham Maslow

Abraham Maslow dapat disebut sebagai bapak psikologi humanistik (Muhajirah, 2020). Menurut Maslow, manusia memiliki hierarki kebutuhan yang dimulai dari kebutuhan jasmaniah hingga kebutuhan estetis. Kebutuhan jasmaniah tersebut, seperti makan, minum, tidur, buang air dan lain sebagainya. Sementara, kebutuhan estetis, antara lain dorongan keindahan, kebututuhan akan keteraturan, kesimetrisan, dan kelengkapan. Apabila kebutuhan jasmaniah telah terpenuhi, muncul kebutuhan keamanan, seperti kesehatan dan terhindar dari bencana. Kemudian, muncul kebutuhan untuk mendapatkan dan memberikan cinta, dalam keluarga, teman, kelompok, dll. Selanjutnya, adalah kebutuhan harga diri, yakni kebutuhan untuk dihormati, dihargai, dan dipercaya individu lainnya. Pada pendidikan salah satu implikasi pandangan Maslow ini adalah ketika seorang guru sulit memami perilaku muridnya yang tidak mengerjakan tugas, tidak datang tepat waktu, berisik dikelas, dll. Maslow berpendapat, bahwa pada posisi itu guru tidak dapat serta merta menyalahkan sang anak. Boleh jadi, terdapat kebutuhan-kebutuhan yang belum tercukupi pada anak tersebut.

Gambar 2. Teori Kebutuhan Maslow

2. Carl R. Rogers

Carl R. Rogers merupakan salah satu ahli psikologi humanistik. Gagasan-gagasannya telah memberikan pengaruh pada banyak teori dan praktik psikologi, seperti bidang klinis dan pendidikan. Pada bidang pendidikan Rogers menggungkapkan beberapa prinsip belajar yang humanistik. Berikut ini prinsip-prinsip belajar yang humanistik menurut Rogers:

a. Hasrat untuk belajar

Manusia memiliki hasrat alami untuk belajar. Hal tersebut dapat terlihat ketika seorang anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan, maka akan muncul rasa ingin tahu darinya. Rasa ingin tahu tersebut biasanya terwujud dalam bentuk pertanyaan atau dengan me-nyentuh objek yang membuat anak

tersebut penasaran. Rasa ingin tahu ini merupakan dorongan alami untuk belajar dan sebagai asumsi dasar pendidikan humanistik

b. Belajar yang berarti

Belajar memiliki makna ketika sesuatu yang dipelajari relevan dengan kebutuhan dan maksud anak. Dalam artian seorang anak memiliki semangan dan mampu belajar dengan cepat apabila yang dipelajari memiliki makna baginya.

c. Belajar tanpa ancaman

Pembelajaran akan berjalan dengan optimal saat siswa diberi kesempatan untuk menguji kemampuannya, mencoba pengalaman baru, atau membuat kesalahan tanpa mendapat kecaman yang dapat membuat siswa merasa takut melangkah.

d. Belajar atas inisiatif sendiri

Belajar akan semakin bermakna ketika dilakukan atas kemauan sendiri. Inisiatif dalam belajar ememberikan beberapa keuntungan, yaitu akan merasa bebas, tidak bergantung, meningkatkan rasa percaya diri, dan tersedianya kesempatan untuk mengekplorasi pola belajar yang sesuai.

e. Belajar dan perubahan

Menurut Rogers belajar yang paling bermanfaat adalah belajar tentang proses belajar. Saat ini perubahan pengetahuan dan teknologi terus melaju, sehinga kemampuan untuk belajar di lingkungan yang mengalami perubahan adalah hal yang sangan penting.

3. Arthur Combs

Arthur berpandangan bahwa perasaan, persepsi, keyakinan, dan maksud adalah perilaku batiniah yang membedakan seseorang dengan orang lainnya. Untuk dapat memahami orang lain, seseorang perlu melihat dunia orang tersebut. Pada ranah pendidikan, humanistik membagi dua bagian belajar, yakni diperolehnya informasi, dan personalisasi informasi baru. Ketika seorang siswa menganggap bahwa siswa akan mudah belajar jika bahan belajar disusun dengan rapi dan disampaikan dengan baik. Pemikiran tersebut adalah pemikiran yang keliru, karena berkaitan dengan perilaku batiniyahnya sebagai penerima dan pencerna materi boleh jadi persepsi yang dimiliki berbeda dengan apa yang guru maksudkan. Oleh karena itu, penting bagi guru membantu siswa memeroleh makna dalam materi yang disampaikan salah satunya dengan mengaitkan materi dengan sesuatu yang melekat pada kehidupan murid.

4. Aldous Huxley

Setiap manusia memiliki potensi yang harapannya potensi-potensi ini

dapat dikembangkan melalui pendidikan. Menurut Huxley, pendidikan non-verbal perlu diajarkan kepada siswa. Dalam hal ini yang dimaksud sebagai pendidikan non-verbal bukan berupa pelajaran sepak bola, menyanyi, menari, atau senam, tetapi hal-hal yang sifatnya di luar materi pelajaran yang tujuannya untuk menumbuhkan kesadaran dalam diri siswa atas potensi yang dimilikinya (Roberts, 1975). Dengan adanya pengalaman pendidikan non-verbal siswa akan memiliki berbagai strategi dan lebih tenang dalam menjalani hidup.

5. David Mills dan Stanley Scher

Davis Mills dan Stanleyy Scher merupakan ahli humanistik yang mengajukan konsep pendidikan terpadu berupa proses pendidikan yang melibatkan afeksi atau perasaan siswa ketika belajar. Pendekatan terpadu yang diajukan merupakan hasil sistesa dari psikologi humanistik. Tujuan pendidikan terpadu menurut Davis Mills dan Stanleyy Scher antara lain, sebagai berikut:

a. Membantu siswa mengalami proses ilmu pengetahuan, penemuan ide-ide baru dalam proses intelektual maupun afektif
b. Membantu siswa mencapai kemampuan menggali dan mengerti diri mereka sendiri dan lingkungan sekitarnya.
c. Meningkatkan pengertian terhadap konsep dan ide yang terdapat pada ilmu pengetahuan
d. Menggali bersama siswa tentang implikasi dari aplikasi yang aplikasinya berasal dari ilmu pengetahuan yang belum diketahui.
e. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan proses dan pengetahuan ilmiah untuk diri mereka, dan meningkatkan kesadaran siswa atas dunia mereka begitu juga dengan setiap pilihan yang akan diambil.

Prinsip-prinsip Pendidik Humanistik

Pada praktiknya tujuan belajar menurut teori belajar humanistik adalah memanusiakan manusia. Adapun prinsip-prinsip pendidik humanistik, antara lain: (1) Siswa diberi kesempatan memilih apa yang mereka ingin pelajari. Guru dalam pendidikan humanistik percaya bahwa siswa akan termotivasi untuk mengkaji materi bahan ajar jika materi tersebut berkaitan dengan kebutuhan dan keinginannya. (2) Tujuan pendidikan harus mendorong keinginan siswa untuk belajar dan memberikan pembelajaran kepada mereka tentang cara belajar. Siswa harus termotivasi dan merangsang diri pribadi untuk belajar melalui inisiatif sendiri. (3) Pendidik humanistik meyakini

bahwa nilai tidak relevan, dan hanya evaluasi belajar diri yang bermakna. (4) Pendidik humanistik meyakini baik perasaan maupun pengetahuan, sangat penting dalam sebuah proses belajar dan tidak memisahkan antara kognitif dan afektif. (5) Pendidik humanistik menekankan pentingnya siswa terhindar dari tekanan lingkungan, sehingga mereka akan merasa aman untuk belajar. Dengan merasa aman, akan lebih mudah dan bermakna Oproses belajar yang dilalui. Keberhasilan proses belajar pada teori ini diindikasikan dengan adanya pemahaman pelajar atas lingkungan dan dirinya sendiri (Arbayah, 2013)

(Dewi Vitama Pusfitasari)

Sumber referensi

Arbayah. (2013). Model pembelajaran humanistik. *Dinamika Ilmu, XIII*(2).

Muhajirah. (2020). Basic of learning theory (behaviorism, cognitivism, constructivism, and humanism. *IJAE International Joural of Asian Education, I*(1), 37-42.

Qodir, A. (2017). Teori belajar humanistik dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal pedagogik, IV*(2), 188-202.

Rachmahana, R. S. (2008). Psikologi humanistik dan aplikasinya dalam pendidikan. *El-Tarbawi Jurnal Pendidikan Islam, I*(1), 99-114.

Roberts, T. B. (1975). *Four Psychologies Applied to Education : Freudian, Behavioral, Humanistic, Transpersonal.* New York: Schenkman Pub. Co.

Infografis

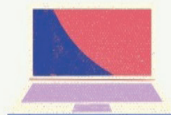
PENGERTIAN

Model pendidikan yang mengedepankan bagaimana menjalin komunikasi dan relasi personal antara individu atau individu dan kelompok di dalam komunitas sekolah.

SEJARAH HUMANISTIK

Teori belajar humanistik berangkat dari pendekatan psikologi humanistik yang menekankan pada permasalahan manusia, ketertarikan, nilai, dan martabat manusia .
-Kemunculan aliran psikologi humanistik (1940-an)
-Terimplementasi dalam pendidikan (1970-an)

TOKOH

Abraham Maslow, Carl R. Rogers, Arthur Combs, Aldous Huxley, David Mills dan Stanley Scher.

PRINSIP PENDIDIK HUMANISTIK

-Memberi kesempatan pada siswa untuk memilih apa yang ingin dipelajari.
-Memotivasi dan merangsang siswa belajar melalui inisiatif sendiri.
-Proses belajar lebih bermakna dari hasil.
-Tidak memisahkan aspek kognitif dan afektif.
-Membentuk lingkungan belajar yang nyaman.

PEMBELAJARAN BERBASIS *INQUIRY LEARNING*

Semangat belajar dari siswa merupakan salah satu unsur pokok yang vital bagi keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Keaktifan adalah aktivitas yang bersifat fisik dan mental, artinya tingkah laku dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Proses pembelajaran pada hakikatnya mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa-siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar, sehingga keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran Pembelajaran merupakan suatu sistem instruksional yang mengacu pada seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Strategi pembelajaran *inkuiri* merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan jawaban atas pertanyaan terkait. (Borneo dan Rabiman, 2015)

Kegiatan belajar adalah proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensinya menjadi sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang dibutuhkan untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran dirancang untuk memungkinkan semua potensi peserta didik menjadi kompetensi yang diharapkan. Pembelajaran *inkuiri* adalah proses pembelajaran dimana siswa berpartisipasi secara aktif. Dalam hal ini siswa akan berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran seperti merumuskan masalah, menyelidiki dan kemudian membangun pengetahuan dengan pemahaman baru yang telah didapat setelah pembelajaran. Dengan pengetahuan baru yang telah dimilikinya, siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pengetahuan tersebut. (Sari, Kasdi dan Warsono, 2020)

Model pembelajaran *inkuiri* adalah model pembelajaran yang bertujuan agar siswa dapat menemukan dan menggunakan berbagai sumber informasi dan ide-ide untuk meningkatkan pemahamannya terhadap pertanyaan topic atau masalah tertentu (Abidin, 2014). Model pembelajaran *inkuiri* mencakup beberapa hal diantaranya proses mengajukan permasalahan, memperoleh informasi, berpikir kreatif tentang kemungkinan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan penarikan kesimpulan. Pengetahuan akan diperoleh melalui metode *inkuiri* dan tidak cukup hanya dengan mengamati, mendengarkan penjelasan, atau menonton demonstrasi saja tidak cukup. Perolehan pemahaman bermula dari pengalaman siklus dasar proses *inkuiri.* (Amrullah, Yayat dan Kuntadi, 2016)

Model pembelajaran *inkuiri* adalah model pembelajaran yang bertujuan agar siswa dapat menemukan dan menggunakan berbagai sumber informasi dan ide-ide untuk meningkatkan pemahamannya terhadap pertanyaan topic atau masalah tertentu (Abidin, 2014).

Dalam model pembelajaran ini, siswa didorong secara aktif, seperti mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh berbagai sumber. Menurut Gulo seperti yang dikutip oleh Al-Thabany dan Badar (2014) jelas bahwa *inkuiri* tidak hanya mengembangkan kecerdasan intelektual, tetapi juga mengembangkan semua potensi yang ada termasuk pengembangan emosional. Dalam pembelajaran mengamati perkembangan emosional siswa berdasarkan kinerja dan mentalitasnya seorang siswa dalam upaya untuk menemukan atau menyelidiki masalah yang diangkat. Pembelajaran berbasis *inkuiri* menekankan pada kegiatan untuk mencari dan menemukan siswa secra maksimal, yang berarti pembelajaran tersebut mengambil siswa sebagai subjek pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara lisan, tetapi juga berperan menemukan esensi topik penelitian atau pengetahuan sendiri yang kedepannya dapat memahami dan meyelesaikan sebuah permasalahan. (Malo, 2019)

Metode *inquiry* melepaskan diri dari asumsi bahwa sejak manusia dilahirkan di dunia, manusia memiliki keinginan untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Menurut Komara: “sejak lahir di dunia, rasa ingin tahu tentang keadaan alam sekitsrnya merupakan sifat manusia sejak ia lahir ke dunia, karena manusia dimasa kanak-kanak sangat ingin melewati

rasa, pendengaran, penglihatan dan indera lainnya (Kristiani, Normawati dan Masdul, 2015). Penggunaan model pembelajaran *inkuiri* dalam pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan berpikir sistematis, logis dan kritis atau mengembangkan kecerdasan dalam proses intelektual. Oleh karena itu,, dalam pembelajaran *inkuiri* siswa tak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, akan tetapi juga perlu bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang seseorang. (Malo, 2019)

Dampak penerapan metode *inquiry* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran, yaitu memudahkan guru dalam membuat perangkat pembelajaran karena SK dan KD telah dipetakan sesuai metode pembelajaran yang akan diterapkan, proses pembelajaran. Akidah akhlak menjadi lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, peserta didik terlibat aktif mengikuti proses pembelajaran, pemahaman peserta didik meningkat karena menemukan sendiri materi pelajarannya, sehingga meningkatkan hasil belajar dan peserta didik menjadi lebih peka terhadap lingkungan masyarakat disekitarnya, dalam hal ini peserta didik telah dapat membedakan lingkungan pergaulan yang hanya mendatangkan perbuatan dosa, seperti bergunjing dan lain sebagainya sehingga peserta didik berupaya untuk menghindarinya. (Kristiani, Normawati dan Masdul, 2015)

Dalam metode pembelajaran *inkuiri* siswa tak hanya dituntut untuk menguasai sebuh materi pelajaran saja, akan tetapi siswa diajarkan bagaimana mereka dapat menggunakan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki olehmasing-masing siswa. Setiap manusia hanya dapat menguasai sebuah pelajaran belum tentu dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara optimal atau secara luas. Sebalknya, siswa akan dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dengan menguasai materi dari sebuah pelajaran. Metode pembelajaran *inkuiri* disebut juga salah satu bentuk dari oendekatan berorientasi kepada antar siswa, karena dalam metode ini siswa memegang peran yang sangat dominan dalam proses pembelajaran. Terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi proses belajar dari siswa, yaitu kreativitas belajar siswa, karena kreativitas dapat mempengaruhi proses belajar dan mencapai hasil belajar. Dikatan manusia yang krwatif, yaitu manusia yang mampu mewujudkan sesuatu yang baru atau inovasi baru. Siswa sebagai manusia harus mampu mewujudkan yang baru dalam mancapai hasil belajar. Hal ini perlu dorongan dari dalam dirisiswa agar berperilaku mau mengikuti pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan. Penggunaan metode pembelajaran *inkuiri* ini agar dapat membuat siswa lebih aktif. (Siagian dan Nurfitriyanti, 2015)

Dalam metode pembelajaran *inkuiri* siswa tak hanya dituntut untuk menguasai sebuh materi pelajaran saja, akan tetapi siswa diajarkan bagaimana mereka dapat menggunakan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki olehmasing-masing siswa

(Veni Veronica Siregar)

Sumber Referensi

Al-Thabany And Badar, T. I. (2014) *Medesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Amrullah, A. M., Yayat, Y. And Kuntadi, I. (2016) 'Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Smk', *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 2(2), P. 173. Doi: 10.17509/Jmee.V2i2.1497.

Borneo, D. And Rabiman (2015) 'Penerapan Metode Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Mata Diklat Sistem Injeksi Bahan Bakar Bensin Pada Siswa Kelas Xii Tkr Smk Muhammadiyah Cangkringan Sleman Yogyakarta', *Jurnal Tanam Vokasi*, 3(32).

Fauziyah, D. (2015) 'Penerapan Strategi Pembelajaran Inquiry Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Pasar', *Prosiding Seminal Nasional*.

Kristiani, D., Normawati And Masdul, M. R. (2015) 'Penerapan Metode Inquiry Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah Aliyah Wanagading Kecamatan Bolano Lambunu', *Bianglala Informatika*, 3(1), Pp. 229–236.

Malo, M. W. (2019) *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Vii Smp Santo Aloysius Turi Tahun Pelajaran 2016/2017, Program Studi Pendidikan Matematika*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. Available At: Www.Journal.Uta45jakarta.Ac.Id.

Sari, D. K., Kasdi, A. And Warsono (2020) 'Kemampuan Siswa Dalam Memahami Konsep Hubungan Manusia Dengan Kondisi Geografis Di Sekitarnya Pada Kelas Iv Sdn Ketintang I / 409 Surabaya', *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 6(2).

Siagian, R. E. F. And Nurfitriyanti, M. (2015) 'Metode Pembelajaran Inquiry Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kreativitas Belajar', *Jurnal Formatif*, 2(1), Pp. 35–44. Doi: 10.30998/Formatif.V2i1.85.

Infografis

Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis *Inquiry Learning* (Fauziyah, 2015)

INTEGRATED CURRICULUM

Kurikulum sebagai pedoman pelaksanaan proses pembelajaran, perlu dikembangkan oleh pihak satuan pendidikan dan para *stakeholders*, dimana kurikulum harus relevan dengan kebutuhan masyarakat. Kurikulum dipersiapkan dalam rangka untuk mencapai tujuan pendidikan, yaitu dapat mengarahkan peserta didik yang memiliki kesiapan untuk hidup di tengah-tengah masyarakat (Indana 2018). Berdasarkan hal tersebut, kurikulum yang dikembangkan akan mengalami pembaharuan yang terus dilakukan, sehingga ketercapaian daripada tujuan pendidikan dapat terlaksana berdasarkan perkembangan zaman.

Hal yang menjadi sorotan disini ialah desain kurikulum seperti apakah yang dapat mengarahkan tercapainya tujuan pendidikan serta dapat menjawab kebutuhan masyarakat. Adapun salah satu macam kurikulum yang dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut ialah adanya pengintegrasian kurikulum atau dikenal dengan *integrated curriculum.* Pandangan dari kurikulum terintegrasi ialah keterpaduan berbagai disiplin ilmu sebagai alternatif pemecahan suatu permasalahan. Hal ini kemudian dipertegas oleh Fogarty dalam Rahman yang menyebutkan bahwa, "*The Concept of integrated curricula continues the conversation with practical ways to transform that learning into real-life experiences that transfer effortlessly into future applications*" (Rahman 2014). Berdasarkan konsep tersebut, kurikulum dapat mengantarkan atau mengenalkan peserta didik pada pengalaman yang ada dalam kehidupan nyata, sehingga harapannya peserta didik dapat mengaplikasikan apa yang didapat dalam proses pembelajaran terhadap kehidupan di masa mendatang.

Pandangan dari kurikulum terintegrasi ialah keterpaduan berbagai disiplin ilmu sebagai alternatif pemecahan suatu permasalahan. Hal ini kemudian dipertegas oleh Fogarty dalam Rahman yang menyebutkan bahwa, "*The Concept of integrated curricula continues the conversation with practical ways to transform that learning into real-life experiences that transfer effortlessly into future applications*" (Rahman 2014).

Urgensi dari pengintegrasian kurikulum merupakan pengaruh dari kelompok konstruktivisme, yaitu pengetahuan serta pemahaman peserta didik dapat diaktualisasikan pada situasi dalam kehidupan, lebih sederhananya peserta didik diarahkan untuk lebih aktif bergerak, seperti melakukan eksplorasi dan penyelidikan dengan tujuan untuk memperdalam pengetahuan (M. Drake 2013).

Oleh karena itu, adanya pengintegrasian kurikulum menjadi suatu perubahan, dari yang sebelumnya terdapat pemisahan penyampaian materi pembelajaran yang sangat ketat, kemudian beralih pada konsep keterpaduan, kesatuan, dan kelengkapan komponen materi pembelajaran. Adapun perubahan tersebut dimaksudkan agar peserta didik dapat memahami pembelajaran secara menyeluruh, lalu diarahkan pada praktik yang lebih efektif dan juga efisien, sehingga pendidikan akan selalu mengalami pembaruan (Indana 2018).

Kurikulum terpadu disebut dengan istilah "*interdisciplinary curriculum*" atau "*unit curriculum*", yaitu suatu pendekatan dalam pembelajaran yang melibatkan dua atau beberapa disiplin ilmu atau bidang studi agar memperluas pengalaman peserta didik. Penerapan kurikulum terintegrasi di sekolah/madrasah dapat berupa perpaduan antara materi, pokok bahasan, dan sub pokok yang ada dalam beberapa mata pelajaran di sekolah/madrasah (Sabda 2009).

Kurikulum terpadu disebut dengan istilah "*interdisciplinary curriculum*" atau "*unit curriculum*", yaitu suatu pendekatan

dalam pembelajaran yang melibatkan dua atau beberapa disiplin ilmu atau bidang studi agar memperluas pengalaman peserta didik. Penerapan kurikulum terintegrasi di sekolah/madrasah dapat berupa perpaduan antara materi, pokok bahasan, dan sub pokok yang ada dalam beberapa mata pelajaran di sekolah/madrasah (Sabda 2009).

Adanya perpaduan dalam segi keilmuan ialah untuk mempermudah peserta didik dalam memecahkan sebuah masalah, dimana konsep dari model kurikulum ini lebih mengarah pada pemberian penugasan berupa praktik seperti proyek dan lain sebagainya. Sehingga kesatuan dari unit kurikulum menjadi tawaran solusi yang tepat dalam menjawab berbagai persoalan, serta peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang *real* dan *relate* terhadap persoalan kehidupan.

Terdapat beberapa model kurikulum terintegrasi berdasarkan pendapat dari Fogarty dalam Indana, diantaranya ialah (Indana 2018): *Fragmented, Connected, Nested, Sequenced, Shared, Webbed, Threaded, Integrated, Immersed, dan Networked.*

1. Model *Fragmented,* merupakan model pembelajaran yang mengajarkan disiplin ilmu secara terpisah. Mata pelajaran tidak disusun secara terintegrasi antar satu mata pelajaran dengan lainnya, dikarenakan mengutamakan kemurnian dari disiplin ilmu tersebut, sehingga dalam praktiknya model ini lebih sesuai jika diterapkan pada jenjang pendidikan menengah keatas, seperti SMA/SMK dan perguruan tinggu.
2. Model *Connected,* yaitu keterhubungan antar konsep, topik, keterampilan serta ide. Keterhubungan tersebut masih berada dalam satu bidang studi, misalnya dalam bidang IPA terdapat keterhubungan antara Fisika, Biologi, dan Kimia.
3. Model *Nested,* model ini memadukan antar bentuk keterampilan seperti *sosial skill* (keterampilan bersosial), *thinking skill* (keterampilan berpikir), dan *content-spesific skill* (keterampilan isi). Adapun praktiknya ialah seorang guru dapat melakukan ketiga keterampilan tersebut ketika menyampaikan materi seperti melakukan eksplorasi dan membentuk kelompok belajar, dengan tujuan untuk menambah pengalaman belajar siswa.
4. Model *Sequenced,* bermakna berurutan yaitu memadukan topik antar dua mata pelajaran. Memadukan topik-topik pembahasan yang memiliki kesamaan dan keterkaitan, sehingga materi yang disampaikan dapat dijadikan dalam satu alokasi waktu yang sama dengan cara berurutan agar pemahaman dari peseta didik dapat

menyeluruh terhadap materi yang sama.

5. Model *Shared*, pada model ini dua mata pelajaran yang memiliki kesamaan dapat dihubungkan agar saling melengkapi dan menjadi kesatuan yang utuh. Hal tersebut dilakukan agar cara berpikir peserta didik lebih terbuka dalam memahami konsep antar dispilin ilmu secara luas dan mendalam.
6. Model *Webbed,* merupakan model yang berbentuk jaring laba-laba, artinya memadukan antar beberapa mata pelajaran melalui pengangkatan satu tema. Adapun tema yang diangkat dapat dikembangkan melalui sub tema yang mencakup berbagai disiplin ilmu. Tema yang dipilih harus *fertile* atau "subur", biasanya berbetuk pola atau siklus agar pembahasannya dapat memungkinkan kaya akan konsep serta unsur dari berbagai disiplin ilmu.
7. Model *Threaded,* model ini dapat disebut sebagai metakurikulum, yaitu terdapat benang merah yang menjadi fokus sasaran dari berbagai disiplin ilmu. Adapun yang menjadi fokus dalam model ini ialah keterampilan (*skill*), baik dalam berpikir, bersosial, *multiple intelligence,* atau teknologi. Konsep dari berbagai keterampilan tersebut dapat menjadi kesatuan yang didapatkan dari berbagai mata pelajaran yang berkaitan.(Sabda 2009)
8. Model *Integrated,* merupakan perpaduan interdisipliner dengan melibatkan banyak mata pelajaran yang kemudian dibentuk dalam kelompok pengajaran (*team theaching*). Adapun yang menjadi fokus utama dari target pembahasan ialah konsep, keterampilan dan sikap yang *overlapping* dari masing-masing mata pelajaran atau antar disiplin ilmu yang berkaitan.
9. Model *Immersed,* pada model ini peserta didik diarahkan agar dapat memadukan pengalaman belajar serta pengetahuannya dengan kegunaan dari disiplin ilmu. Peserta didik melakukan penyusunan serta konsep sendiri untuk saling bertukar ide maupun gagasan melalui berbagai topik pembahasan, sehingga dalam prosesnya peserta didik dapat menjadi seorang ahli yang dapat melihat fenomena berdasarkan disiplin yang dikuasainya. Adapun model ini hanya dapat dilaksanakan pada jenjang pendidikan menengah dan perguruan tinggi.
10. Model *Networked,* model ini lebih mengarah pada perpaduan pembelajaran yang mengendalikan terhadap penemuan di lapangan, baik terjadinya perubahan konsepsi, pemecahan masalah, atau bahkan

tuntutan keterampilan baru. Pada model ini organisasi atau kelompok yang dibuat berdasarkan satu rumpun topik dapat dihubungkan dengan rumpun yang lainnya, artinya antar kelompok kajian dapat diintegrasikan atau bekerjasama dengan pakar kelompok kajian tertentu yang masih berkaitan.(Sabda 2009)

Adapun sepuluh model sebelumnya, dapat diklasifikasi menjadi tiga pengintegrasian tema, yaitu *pertama* interdisipliner, memadukan dua atau lebih bidang keilmuan yang serumpun, seperti pembahasan metabolisme yang dapat ditinjau dari biologi maupun kimia; *kedua* multidisipliner, perpaduan antara dua atau lebih bidang ilmu yang tidak serumpun, misalnya pembahasan tentang energi yang dapat ditinjau dari segi ilmu sosial (kebutuhan energi masyarakat) atau dari segi ilmu alam (bentuk energi dan teknologinya); dan *ketiga* transdisipliner, perpaduan bidang ilmu secara kompleks dengan memadukan disiplin ilmu baik yang serumpun maupun tidak, misalnya pembahasan tema rokok yang dapat dikaji dari bidang ilmu alam, ilmu sosial, maupun ilmu agama.(Trianto 2010)

Tabel 1. Klasifikasi Integrasi Tema

Klasifikasi Integrasi Tema	Model Pembelajaran Terpadu
Interdisipliner	*Fragmented, Connected,* dan *Nested*
Multidisipliner	*Sequenced, Shared, Webbed, Threaded,* dan *Integrated*
Transdisipliner	*Immersed* dan *Networked*

Kurikulum terintegrasi memiliki beberapa karakteristik, diantaranya: *Holistic* (menyeluruh), artinya pembelajaran diamati secara menyeluruh dari berbagai disiplin ilmu, bukan lagi bersifat perspektif yang terkotak-kotak. *Meaningful* (bermakna), proses yang komunikatif antara pengetahuan peserta didik dengan materi yang dipelajari menjadi lebih bermakna dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata. *Authentic,* perolehan informasi dan pentehauan yang peserta didik peroleh akan lebih autentik, hal ini didapatkan berdasarkan hasil interaksi maupun dengan berbagai kegiatan. *Active,* peserta didik terlibat aktif serta termotivasi dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun berkelompok. *Simplicity* (sederhana), yaitu materi

pembelajaran dapat disampaikan secara sederhana, mudah difahami, fleksibel, terintegrasi, serta eksistensi dari berbagai keterampilan hidup. Kemudian yang terakhir adalah natural, lingkungan sekitar dapat mengarahkan peserta didik untuk belajar secara natural atau alamiah, berdasarkan tingkat perkembangan dalam pengalaman belajar. (Akib et al. 2020)

Kurikulum terpadu atau terintegrasi dapat menjadi acuan dalam model pembelajaran, dimana keterkaitan antar disiplin ilmu diperlukan untuk menambah wawasan serta pengetahuan peserta didik. Kurikulum yang diintegrasikan dapat berupa tema pembelajaran atau pokok pembahasan tertentu, praktik tersebut tentu sudah dilakukan oleh beberapa satuan pendidikan, baik dari tingkat dasar maupun perguruan tinggi. Adanya kurikulum yang diintegrasikan membuat proses pembelajaran benar-benar *real,* artinya peserta didik diberikan keleluasaan untuk mengeksplor informasi sebanyak-banyaknya untuk memecahkan permasalahan yang ada di sekitarnya (masyarakat), sehingga tujuan daripada pendidikan yang berdasarkan kelompok pragmatis maupun konstruktivisme benar-benar dapat dirasakan dengan adanya pendidikan yang langsung mengarah pada problematika di kehidupan nyata.

(Atika Rofiqatul Maula)

Sumber Referensi

Akib, Erwin, Muhammad Erwinto Imran, Saiyidah Mahtari, Muhammad Rifqi Mahmud, Anggy Giri Prawiyogy, Irfan Supriatna, and M. T. Hartono Ikhsan. 2020. "Study on Implementation of Integrated Curriculum in Indonesia." *IJORER: International Journal of Recent Educational Research* 1(1):39–57.

Indana, Nurul. 2018. "Penerapan Kurikulum Terintegrasi Dalam Mengembangkan Mutu Belajar Siswa (Studi Kasus Di Sma Darul Ulum 1 Unggulan Bppt Jombang)." *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 3(2):121–47.

M. Drake, Susan. 2013. *Menciptakan Kurikulum Terintegrasi Yang Berbasis Standar*. Third. Jakarta Barat: PT Indeks.

Rahman, Khalid. 2014. "Pengembangan Kurikulum Terintegrasi Di Sekolah/Madrasah." *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1(1).

Sabda, Syaifuddin. 2009. *Model Pengembangan Kurikulum Terintegrasi Saintek Dengan IMTAQ (Sebuah Model Pengembangan Kurikulum Mata Pelajaran Saintek Di Sekolah/Madrasah)*. Banjarmasin: Antasari Press.

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Infografis

INTEGRATED CURRICULUM

Keterpaduan berbagai disiplin ilmu sebagai alternatif pemecahan suatu permasalahan. Suatu pendekatan dalam pembelajaran yang melibatkan dua atau beberapa disiplin ilmu atau bidang studi agar memperluas pengalaman peserta didik. Penerapan kurikulum terintegrasi di sekolah/madrasah dapat berupa perpaduan antara materi, pokok bahasan, dan sub pokok yang ada dalam beberapa mata pelajaran.

CIRI INTEGRATED CURRICULUM

INTERAKSIONISME SIMBOLIK

Pada awal abad ke-19, muncullah sebuah teori yang berangkat dari pemikiran bahwa realitas sosial merupakan sebuah proses yang dinamis. Teori tersebut dinamakan dengan teori interaksionisme simbolik. Dalam teori ini, setiap individu berinteraksi melalui simbol, dan maknanya diperoleh dari proses negosiasi yang berlangsung secara terus-menerus oleh mereka yang terlibat di dalamnya (Laksmi, 2017). Simbol tersebut dapat berupa bahasa, *gesture*, dan suara (Maulidiyah & Reza, 2020). Berbeda dengan teori behaviorisme radikal yang memandang manusia sebagai makhluk yang pasif, tidak berpikir, dan perilakunya ditentukan oleh rangsangan di luar dirinya, teori interaksionisme simbolik memposisikan manusia sebagai aktor atau pelaku aktif dalam kehidupannya karena didasarkan kepada teori behaviorisme sosial, sebuah teori yang memusatkan diri pada interaksi alami yang terjadi antara individu dan masyarakat (Derung, 2017). Penganut interaksionisme simbolik berpandangan bahwa pada dasarnya perilaku manusia adalah hasil dari interpretasi mereka atas dunia sekitar (Taufiq, 2018).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), interaksi diartikan dengan hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi; antar hubungan (*Hasil Pencarian - KBBI Daring*, t.t.-a). Sementara simbol merupakan lambang (*Hasil Pencarian - KBBI Daring*, t.t.-b). Senada dengan makna tersebut, dalam kamus Komunikasi dituliskan bahwa interaksi bermakna proses saling mempengaruhi dalam bentuk perilaku atau kegiatan diantara masyarakat. Sedangkan simbolik adalah bersifat melambangkan sesuatu. Jika digabungkan, maka interaksi simbolik berarti suatu paham yang menyebutkan hakikat terjadinya interaksi sosial antara individu dengan kelompok yang meluas hingga masyarakat karena adanya suatu kesatuan pemikiran yang sudah melalui tahap internalisasi (Siregar, 2012).

Pengertian tersebut kemudian dijelaskan secara gamblang oleh Siregar bahwa interaksi simbolik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan pembentukan makna dari suatu simbol melalui proses komunikasi yang bertujuan untuk menginterpretasikan simbol (objek) berdasarkan kesepakatan kolektif yang berlaku dalam wilayah ataupun kelompok masyarakat tertentu.

interaksi simbolik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan pembentukan makna dari suatu simbol melalui proses komunikasi yang bertujuan untuk menginterpretasikan simbol (objek) berdasarkan kesepakatan kolektif yang berlaku dalam wilayah ataupun kelompok masyarakat tertentu.

Landasan historis dari teori interaksi simbolik tidak akan terlepas dari nama-nama sosiolog yang turut berkontribusi dalam lahirnya teori ini, terutama Goerge Herbert Mead, seorang pengajar bidang filsafat di Universitas Chicago (Hikmah, 2017). Ia tertarik mengkaji interaksi karena baginya isyarat nonverbal dan makna dari pesan verbal merupakan simbol yang akan mempengaruhi pikiran dan perilaku orang yang sedang berinteraksi. Seseorang dapat mengutarakan perasaan, pikiran, tujuan, dan lain sebagainya melalui simbol yang ia berikan. Pemikiran Mead mengenai teori interaksionisme simbolik ini dibukukan oleh para mahasiswa sosiologi yang mengikuti perkuliahan bersamanya dengan judul "*Mind, Self, Society: From the Standing Point of a Social Behaviorist*" yang kemudian menjadi sebuah karya yang terkenal. Selain Mead, John Dewey, Robert E. Park, William James, Charles Horton Cooley, Ernest Burgess, dan James Mark Baldwin turut menyumbangkan perspektif mereka terkait teori ini. Namun, dikatakan bahwa generasi setelah Mead merupakan awal perkembangan interaksionisme simbolik. Mereka adalah Herbert Blumer, Manfred Kuhn, dan Kimball Young (Siregar, 2012).

Interaksionisme simbolik ada karena terdapat tiga ide yang mendasari penafsiran makna (Baharun & Intania, 2020), yaitu: Pertama, pikiran (*mind*). Individu mengembangkan pikiran agar memiliki kemampuan dalam menggunakan simbol dengan makna yang sama dalam berinteraksi. Kedua, diri (*self*) yang merupakan kemampuan untuk merefleksikan diri terhadap pendapat orang lain. Ketiga, masyarakat (*society*), yaitu jalinan hubungan sosial yang sengaja dibagun yang membuat individu memiliki peran dalam masyarakat. Sejalan dengan

itu, pemikiran Mead yang mendasari teori interaksionisme simbolik (Tamunu dkk., 2018), antara lain:

1. Pentingnya makna bagi perilaku manusia.

   Teori interaksionisme simbolik berjalan beriringan dengan proses komunikasi sebab makna tidak akan ada artinya tanpa interaksi antar individu untuk mencapai makna kolektif.

2. Pentingnya konsep diri.

   Teori interaksionisme simbolik juga menekankan kepada pengembangan konsep diri secara aktif oleh individu melalui interaksi yang ia lakukan dengan orang lain.

3. Hubungan antara individu dan masyarakat.

   Teori interaksionisme simbolik mengakui adanya kebebasan dimana norma sosial membatasi individu, namun individual-lah yang menentukan pilihannya sendiri.

Interaksionisme simbolik ada karena terdapat tiga ide yang mendasari penafsiran makna (Baharun & Intania, 2020), yaitu: Pertama, pikiran (*mind*). Individu mengembangkan pikiran agar memiliki kemampuan dalam menggunakan simbol dengan makna yang sama dalam berinteraksi. Kedua, diri (*self*) yang merupakan kemampuan untuk merefleksikan diri terhadap pendapat orang lain. Ketiga, masyarakat (*society*), yaitu jalinan hubungan sosial yang sengaja dibagun yang membuat individu memiliki peran dalam masyarakat.

Konsep di atas kemudian disempurnakan Herbert Blumer dengan beberapa asumsi sebagai berikut (Siregar, 2012):

1. Manusia bertindak terhadap orang lain berdasarkan makna yang diberikan orang lain terhadapnya.
2. Makna diciptakan dalam interaksi antar manusia.
3. Makna dimodifikasi melalui proses interpretif.

4. Setiap individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain.
5. Konsep diri memberikan motif penting untuk bertindak.
6. Setiap individu dan kelompok dipengaruhi oleh proses budaya dan sosial.
7. Struktur sosial merupakan manifestasi dari interaksi sosial.

Implikasi dari teori interaksionisme simbolik dapat dipaparkan melalui beberapa ilmu dan metodologi berikut ini (Siregar, 2012), antara lain:

1. Teori Sosiologikal Modern. Teori ini menjelaskan bahwa interaksionisme simbolik sebagai perspektif yang bersifat sosial-psikologis.
2. Perspektif interaksional. Perspektif ini menekankan pada pendekatan yang bertujuan untuk mempelajari interaksi sosial lebih jauh dan mengacu pada simbol yang diinterpretasikan bersama.
3. Konsep definisi situasi. Konsep ini menegaskan adanya proses selektif atau penafsiran situasi sebelum memberi makna terhadap stimulus yang diterima.
4. Konstruksi sosial. Teori ini melihat individu yang melaksanakan proses komunikasi untuk menginterpretasikan peristiwa dan membagikannya kepada orang lain.
5. Teori peran. Teori ini menekankan kemampuan individu secara simbolik dalam menempatkan diri diantara individu lainnya.
6. Teori diri. Individu belajar untuk memahami dirinya sendiri melalui proses komunikasi.
7. Teori dramatisme. Teori ini memandang manusia sebagai aktor yang sedang memainkan perannya, sementara proses komunikasi atau penggunaan pesan dianggap sebagai perilaku yang membentuk cerita.

Pada hakikatnya, interaksionisme simbolik merupakan suatu perspektif yang sangat relevan jika diaplikasikan dalam bidang sosiologi seperti yang telah disebutkan di atas. Namun, bukan berarti bahwa teori ini tidak dapat diterapkan dalam ranah pendidikan. Guru dan siswa contohnya, terdapat pola yang telah diatur dalam hubungan antara keduanya, siswa selaku penerima informasi dan guru sebagai pemateri. Guru harus memberikan penilaian untuk mengetahui capaian siswa. Perspektif siswa dipengaruhi oleh penilaian guru yang bersangkutan. Lalu, diberi label dengan dasar interpretasi bahwa siswa yang duduk di kursi depan bersikap baik, sopan, rajin, dan pintar. Sedangkan, siswa yang berada di baris belakang tampak malas, kurang pintar, dan tidak memperhatikan pelajaran sehingga berpengaruh kepada penilaian prestasi belajar siswa.

Padahal, mungkin kemampuan semua siswa tidak berbeda secara signifikan. Oleh karena itu, dibutuhkan interaksi langsung dengan melihat dari dekat serta memberikan perlakukan yang sama agar mampu mendorong siswa untuk memiliki kemajuan akademik sehingga interpretasinya benar dan relevan dengan fakta di lapangan (*alnasit.pdf*, t.t.).

Namun, menurut Siregar, konsep dari teori yang dikemukakan oleh Mead sulit dioperasionalkan. Beberapa kritik lainnya yang dilayangkan terhadap teori interaksionisme simbolik (Siregar, 2012), diantaranya:

1. Teori ini sulit disimpulkan karena memiliki banyak implikasi.
2. Dalam proses penelitiannya, teori ini dianggap mengabaikan aspek yang cukup penting, seperti emosi individu.
3. Konsep-konsep yang terdapat di dalamnya masih bias dan kabur.
4. Kurang mampu menjelaskan tentang fenomena komunikasi secara jelas dan sederhana.

Hikmah pun turut menuliskan dalam karya tulisnya mengenai kritik terhadap interaksionisme simbolik (Hikmah, 2017), yaitu:

1. Interaksionisme simbolik berlebihan dalam menetapkan definisi, situasi, dan sebagainya. Setiap individu memang bertindak dengan penuh kesadaran, tapi apakah selalu demikian? Sementara ada pembatas struktural yang memagari ruang gerak.
2. Interaksionisme simbolik berlebihan dalam menjelaskan hubungan antara eksistensi sosial dengan kesadaran sosial.
3. Teori ini fokus pada skala kecil, sehingga penganutnya selalu menemukan kesulitan dalam berurusan dengan proses dan struktur dalam skala besar.
4. Menurut Clark, McPhail, dan Rexroat, terdapat perbedaan antara pendapat Mead dan Blumer.

Meskipun demikian, interaksionisme simbolik telah membuka jalan bagi para pemikir dan peneliti dalam mengkaji akan pentingnya simbol dan cara berbahasa antara individu dan masyarakat dalam proses interaksi sosial.

(Zaimatuz Zakiyah)

Sumber Referensi

Alnasit.pdf. (t.t.). Diambil 23 April 2021, dari https://semnas.unikama.ac.id/lppm/prosiding/2017/alnasit.pdf

Baharun, H., & Intania, I. (2020). Interaksi Simbolik dan Imaji Religious dalam Membangun Citra Pondok Pesantren Nurul Jadid. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, *5*(1), 71–85. https://doi.org/10.15575/ath.v5i1.7317

Derung, T. N. (2017). Interaksionisme Simbolik dalam Kehidupan Bermasyarakat. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, *2*(1), 118–131.

Hasil Pencarian—KBBI Daring. (t.t.-a). Diambil 23 April 2021, dari https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/simbol

Hasil Pencarian—KBBI Daring. (t.t.-b). Diambil 23 April 2021, dari https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Interaksi

Hikmah, H. (2017). Analisis Wacana; Interaksionisme Simbolik. *El-Hikam*, *10*(1), 134–163.

Laksmi, L. (2017). Teori Interaksionisme Simbolik dalam Kajian Ilmu Perpustakaan dan Informasi. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, *1*(2), 121–138. https://doi.org/10.18326/pustabiblia.v1i2.121-138

Maulidiyah, E. C., & Reza, M. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Interaksionisme Simbolik untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, *20*(1), 81–95. https://doi.org/10.21274/dinamika.2020.20.1.81-95

Siregar, N. S. S. (2012). Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik. *Perspektif*, *1*(2), 100–110. https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i2.86

Tamunu, V. R., Waani, F. J., & Tumengkol, S. M. (2018). Analisis Interaksionisme Simbolik Terhadap Penyimpangan Perilaku Siswa (Kajian Sosiologi Pendidikan Terhadap Pelanggaran Tata Tertib Siswa Di SMA Negeri 9 Manado). *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*, *0*(0), Article 0. https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/18731

Taufiq, A. (2018). Paradigma Baru Pendidikan Tinggi dan Makna Kuliah Bagi Mahasiswa. *Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, *10*(1), 34–52.

Infografis

Ide-Ide Dasar Penafsiran Makna dalam Teori Interaksionisme Simbolik

INTERNASIONAL LEARNING

Intenasional Learning atau yang dalam Bahasa Indonesia disebut dengan pembelajaran internasional yang merupakan sebuah pembelajaran yang berstandar internasional. Pembelajaran yang proses belajar mengajar di sekolahan bertaraf internasional harus menekankan pada pengembangan daya kreasi, inovasi, dan eksperimentasi untuk ide-ide baru yang belum pernah ada. Standar internasional yang di tuntut dalam sekolah bertaraf internasional adalah standar kompetensi lulus, kurikulum, proses belajar mengajar, sumber daya manusia, fasilitas, manejemen, pembiyaan dan penilian standar internasional. Dalam sekolah bertaraf internasional proses belajar mengajar disampaikan dalam Bahasa yaitu Bahasa inggris dan Bahasa Indonesia.(zainal, 2002)

Intenasional Learning atau yang dalam Bahasa Indonesia disebut dengan pembelajaran internasional yang merupakan sebuah pembelajaran yang berstandar internasional.

Usaha untuk memperbaiki kulalitas pembelajaran di Indonesia telah dilakukan dengan berbagai cara namun kenyataanya hingka sekarang kualitas pembelajaran di Indonesia masih tertinggal di bandingkan negeri-negara yang berkembang, terutama di lingkup negara-negara ASEAN. Factor-faktor aayang menyebabkan mutu Pendidikan tidak mengalami peningkatkan adalah system sentralisasi Pendidikan, keterbatasan anggaran, dukungan dari masyarakat (secondary costumen) terutama

smart customers sehingga kondisi ini menciptakan kurangnya accountability sekolah terhadap masyarakat.

Proses pembelajaran disekolah bertaraf internasional yang pernah dirintis memiliki beberapa indicator guna menunjang terwujudnya prsoses pembelajaran yang berstandar internasional diantaranya: (Dimyanti & mudjiono, 2002)

1. Menetapkan berbagai model atau metode pembelajaran berstandar internasional untuk kemungkinan a joy of discovery
2. Menetapkan berbagai strategi pembelaajran berstandar internasional berbasis ICT yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
3. Menyusun berbagai program untuk mendukung keterlaksaan PBM berstandar internasional (dikutip dari buku panduan pelaksaanan pembinaan SMP, RSBI)

Untuk mewujudkan Pendidikan yang bermutu dan efesien perlu disusun dan dilaksanakan program-program Pendidikan yang mampu membelajarkan peserta didik secara berkelanjutan, karena dengan kulaititas. Karena dengan ilmu pengetahuan, keterampilan dan kealian sesuai dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang.(sudarsana, 2018)

Intenasional Learning bisa di artikan pembelajaran pada sekolah yang bertaraf internasional yang harus mampu mendorong siswa untuk belajar lebih baik dan mendorong guru untuk mengajar lebih baik. Penilaian pembelajaran harus diupayakan mampu meningkatkan kemampuan penalaran siswa, tidak hanya menghafal. (kartowagiran, 2011)

Intenasional Learning bisa di artikan pembelajaran pada sekolah yang bertaraf internasional yang harus mampu mendorong siswa untuk belajar lebih baik dan mendorong guru untuk mengajar lebih baik. Penilaian pembelajaran harus diupayakan mampu meningkatkan kemampuan penalaran siswa, tidak hanya menghafal. (kartowagiran, 2011)

Pelaksanaan Intenasional Learning sering di gunakan dalam peniliannya penjaminan mutu agar mendapatkan klasifikasi SOP yang menunjukkan bagaimana alur yang dilakukan oleh pembuat kebijakan berdasarkan standar yang diterapkan pada sekolah tersebut. SOP ini menjadi ukuran pencapaian tujuan. Sekolah Berstandar Internasional (SBI), merupakan jenjang sekolah menengah

atas yang harus mampu menghasilkan lulusan yang bermutu, dan berdaya saing baik dalam negeri, maupun antar negara. SBI yang diteliti telah menetapkan 'mutu' berdasarkan ketentuan dari BSNP. Tetapi mekanisme pencapaian mutu masih belum didasarkan pada model yang jelas. Penelitian ini dilakukan dengan studi lapangan dan dokumentasi, yang kemudian dapat ditentukan 'model' SOP bagi SBI. (uchtiawati & zawawi, 2014) Aktifitas belajar bahasa Inggris dengan metode MI di sekolah internasional dilaksanakan dengan kegiatan yang bervariasi dan mampu mengakomodasi pengembangan kemampuan berbicara, membaca, menulis, dan mendengar selain mengembangkan kecerdasan majemuk yang dimiliki siswa itu sendiri. (widyasari, 2016)

Tujuan di harapkan Keberhasilan pada contoh pembelajaran sastra di sekolah bertaraf internasional ditandai meningkatnya minat membaca siswa, gemarnya siswa browsing artikel-artikel sastra maupun bahan bacaan non-sastra dari website internet, dan siswa pun membukukan puisi karyanya dalam bentuk antologi puisi. Guru sastra memiliki keunikan, yaitu mendukung siswa dalam menyalurkan kreativitas dan ekspresi siswa dalam kegiatan-kegiatan sastra, baik di dalam maupun di luar jam pembelajaran sekolah misalnya, pentas teater, lomba-lomba membaca puisi, dan penulisan cerpen. Sebab itu menikatkan prestasi siswa dampak dari internasional learning. (purwahida & dkk, 2010)

Adapun kelebihan Intenasional Learning di sekolah bertaraf internasional yang contoh dalam menerapkan metode MI dalam pengajaran bahasa Inggris menjadi daya tarik orang tua untuk mempercayakan pendidikan anak mereka. Berdasarkan wawancara kepada beberapa orang tua yang berhasil dihimpun oleh peneliti, mereka mengutarakan alasan keberhasilan penyelenggaraan di sekolah internasional dalam meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas lulusan (outcome) salah satunya karena metode pengajaran yang digunakan.

Kelemahan dari Intenasional Learning apabila di laksananya ke tempat yang belum siap akan membuat Guru kesulitan menggunakan bahasa Inggris pada saat memperkuat pemahaman siswa yang terkait dengan konsep pembeljaran. Dan juga siswa sulit untuk menangkap pembelajaran yang mengunakan bahasa inggris pembelajaran lainnya. maka perlu dibangun komitmen yang lebih tinggi antara guru dan siswa untuk meningkatkan penggunaan bahasa Inggris dalam pembelajaran. Penggunaan bahasa Inggris dan bahasa Indonesia hendaknya dikombinasikan sedemikian rupa sehingga yang terjadi bukanlah penyampaian dengan bahasa Inggris yang kemudian diulangi dengan bahasa

Indonesia. Sebaiknya juga dikembangkan kerjasama antara guru bahasa Inggris dan guru matematika sehingga terbentuk team teaching yang diharapkan bisa lebih mengoptimalkan tujuan pembelajaran di sekolah tersebut. (hajimah, 2011)

(Ahmad Saufi Al Hadisi)

Sumber Referensi

Aqib, zainal. 2002. Profesionalisme guru dan pembelajaran, surabya: insan cendikia.

Dimyanti dan mudjiono. 2002. Belajar dn pembelajaran, Jakarta: Rineka Cipta.

Sudarsana, I. K. (2018). Pentingnya sekolah bertaraf internasional di Bali. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, *1*(1), 135-143.

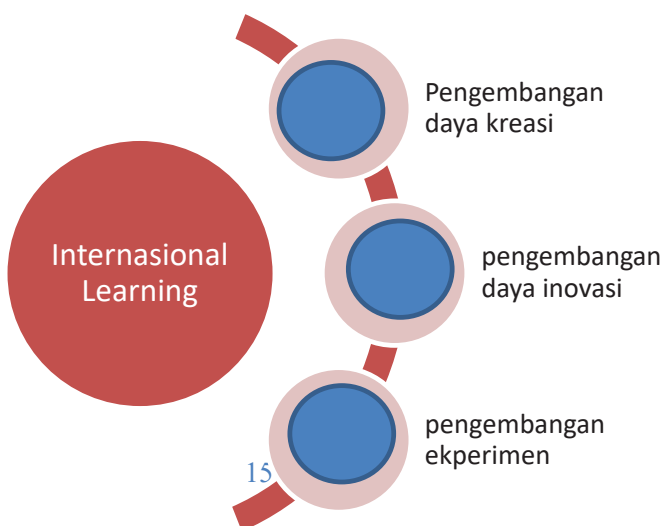
Kartowagiran, B. (2011). Pengembangan Instrumen Asesmen Pembelajaran di Sekolah Bertaraf Internasional. *Makalah Penyusunan Bahan Ajar dalam Sertifikasi*.

Uchtiawati, S., & Zawawi, I. (2014). Penerapan Penjaminan Mutu Pendidikan pada Sekolah Menengah Atas berstandar Internasional. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, *2*(1).

Purwahida, R., A Sayuti, S., & Sari, E. S. (2010). Pembelajaran Sastra di Kelas X Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional SMA Negeri 8 Yogyakarta.

Widyasari, F. E. (2016). Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Metode Multiple Intelligences: Studi Kasus di Sekolah Internasional. *Jurnal Pendidikan Edutama*, *3*(1), 31-45.

Hajimah, S. (2011). Pengelolaan Pembelajaran Matematika Bilingual di Kelas Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) SMP Negeri 2 Purworejo.

Infografis

METODE JIGSAW

Pengertian Metode Jigsaw

Metode pembelajaran *Jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang dilakukan oleh siswa. Siswa terbagi menjadi kelompok-kelompok belajar secara acak yang terdiri dai 4-6 siswa setiap kelompoknya. Setiap kelompok memiliki tanggung jawab akan materi yang akan dibedah serta mempelajari materi yang diberikan untuk dipresentasikan. Kelompok yang mempresentasikan diwakili oleh salah satu siswa untuk memahamkan kepada kelompok lain (M Mudlofar, 2014). Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw membebankan pada kerja kelompok atau kerjasama tim dalam memecahkan masalah. Siswa mampu belajar untuk menerima pendapat maupun sanggahan serta masukan dari peserta kelompok (Hayu Almar'atus Sholihah dkk, 2018).

Metode pembelajaran Jigsaw merupakan teknik yang dipakai secara luas yang memiliki kesamaan dengan teknik pertukaran dari kelompok ke kelompok (*group to group exchange)* dengan suatu perbedaan yakni setiap peserta didik mengajarkan sesuatu. Sehingga setiap anggota dalam kelompok memberikan argumentasi di dalam diskusi kelompok sehingga anggota dalam kelompok tersebut faham akan argumentasi kita. Bisa dikatakan bahwa pengetahuan yang dimiliki setiap siswa dalam memahami memiliki ciri khas berbeda.

Jigsaw pertama kali dikembangkan serta diuji coba oleh Elliot Aronson dkk, di Universitas Texas. Model pembelajaran Jigsaw kemudian dimodifikasi oleh Slavin dkk, di Universitas John Hopkins(Nining Mariyaningsih, 2018). Secara garis besar langkah-langkah pembelajaran model Jigsaw dapat digambarkan sebagai berikut (Titih Huriah, 2018) :

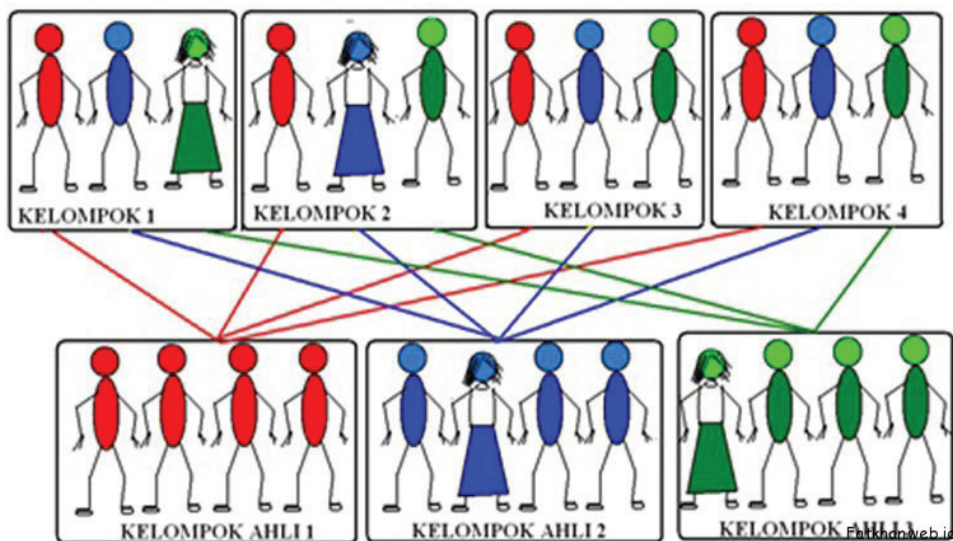
Metode pembelajaran Jigsaw merupakan teknik yang dipakai secara luas yang memiliki kesamaan dengan teknik pertukaran dari kelompok ke kelompok (*group to group exchange)* dengan suatu perbedaan yakni setiap peserta didik mengajarkan sesuatu. Sehingga setiap anggota dalam kelompok memberikan argumentasi di dalam diskusi kelompok sehingga anggota dalam kelompok tersebut faham akan argumentasi kita. Bisa dikatakan bahwa pengetahuan yang dimiliki setiap siswa dalam memahami memiliki ciri khas berbeda.

a. Membaca, para siswa menerima materi untuk mendapatkan informasi dari materi tersebut. Kegiatan peratama dalam Jigsaw adalah pembagian topic kepada masing-masing kelompok untuk dibaca.
b. Diskusi kelompok, guru membagi siswa menjadi beberapa beberapa kelompok-kelompok kecil sesuai dengan segmen/bagian materi. Dalam metode jigsaw ini terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal adalah kelompok awal siswa terdiri dari beberapa anggota kelompok ahli yang dibentuk dengan memperhatikan keragaman dan latar belakang. Sedangkan kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok lain (kelompok asal) yang ditugaskan untuk mendalami sub topik tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi atau sub topik yang berbeda-beda.
c. Laporan kelompok, setiap kelompok mengirimkan anggotanya ke kelompok lain atau kelompok ahli. Di dalam kelompok ahli, siswa mendiskusikan bagian materi pembelajaran yang sama. Kemudian setiap anggota merencanakan bagaimana mengajarkan sub topik yang menjadi bagian anggota kelompoknya semula (kelompok asal). Setelah pembahasan selesai para anggota kelompok kemudian kembali pada kelompok asal dan mengajarkan pada teman sekelompoknya pengetahuan apa yang telah mereka dapatkan saat pertemuan di kelompok ahli. Selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok atau dilakukan pengundian salah satu untuk menyajikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan agar guru dapat menyamakan

persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan.

d. Tes atau kuis, para siswa mengerjakan kuis sesuai dengan topic bahasan atau materi yang diajarkan dalam metode Jigsaw tersebut. Setelah selsai lembar jawaban ditukar ke teman sebangku atau teman lainnya untuk dicocokan atau di koreksi kemudian diberi skor oleh guru.
e. Rekognisi kelompok, penghitungan skor Jigsaw sama dengan perhitungan skor STAD, termasuk skor awal dan poin kemajuan tiap-tiap siswa. Guru memberikan penghargaan atau sertifikat pada kelompok yang memiliki skor tertinggi atau kepada tim yang sukses.

Langkah-langkah umum yang diterapkan dalam pembelajaran kooperatif di kelas dengan 12 langkah (Eti Sulastri, 2019) :

1. Memilih metode, teknik dan struktur pembelajaran
2. Menata ruang kelas untuk pembelajaran kooperatif
3. Merangking siswa (pemilihan siswa sesuai dengan kemampuan akademik)
4. Menentukan jumlah kelompok
5. Membentuk kelompok
6. Merancang *team building* untuk setiap kelompok
7. Mempresentasikan materi pembelajaran

Gambar. Contoh observasi kelompok tipe Jigsaw
Sumber: Fatkhan.web.id

Interaksi pembelajaran yang dilakukan oleh setiap kelompok dapat dilihat dari gambar di atas.

1. Membagikan lembar kerja siswa
2. Menugaskan siswa mengerjakan kuis.
3. Menilai atau menskor kuis siswa.
4. Memberi penghargaan kelompok

   Pengehargaan maupun hadian yang diberikan oleh guru merupkan bentuk apresiasi serta pendukung bagi siswa agar semangat dalam pembelajaran.
5. Mengevaluasi berikut contoh observasi murid

Nama:

Score	1	2	3	4
Effort	Student consistenly puts fourt poor effort and correct few to none of his/ her work	Student consistenly puts forth fair effort and corret some of his/her work	Student consistenly puts forth goog effort and makes attempts most of his/ her work	Student puts forth his/her best effort and make attempts to correct all his/ he errors
On task behavior	Student difficuly staying focused and task and often exhibit disruptive behavior in class	Student attempts to stay focused abd on task but occasionally exhibit disruptive behavior in class	Student is usually focused and on task and rarely exhibit disruptive behavior in class	Student is almost always on task and almost never exhibit disruptive behavior in class
Show work proof	Student generally shows little to no work	Student generally shows some work	Student generally shows most work	Student generally shows all work
Timelines	Student is usually late without a pass	Student is usually late usually without a pass	Student is usually time, but occasionaly a pass	Student is almost always on time to class unless wxcused with pass
5 menite check	Student does not get straight to work, fails to copy problems or show work	Student has difficulty getting started and or shows litte to no work for each problem	Student get to work reasonably quickly, copies problem down but show more work	Student gets to work right away copies each problem and show work for a solution.
Preparedness	Student is never completely prepared	Student is often unprepared and ask for writing utesil oe extra copies of homework	Student is usually prepared occasionally borrowing materials when necessary	Student almost always has note homework and writing utesil.

Tujuan model pembelajaran Jigsaw

Metode pembelajaran Jigsaw memiliki tujuan agar (Ani Mardliyah, 2015) :

1. Mengembangkan kerja sama tim atau kelompok
2. Mengasah keterampilan belajar koo-peratif
3. Menguasai pengetahuan secara mendalamyang tidak bias diperoleh jika mempelajari sendiri.

(Dwi Noviatul Zahra)

Sumber Referensi

Ani Mardliyah. (2015). Metodee Jigsaw Solusi Alternatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa, dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Islam. 10.

Eti Sulastri. (2019). 9 Aplikasi Metode Pembelajaran. Jakarta: Guepedia Publiser.

Hayu Almar'atus Sholihah dkk. (2018). Metode Pembelajarab Jigsaw Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP, dalam Jurnal KoPen: Konferensi Pendidikan Nasional. 1.

M Mudlofar. (2014). Upaya Peningkatan Belajar Siswa Melalui Metode Jigsaw Pada Pembelajaran PPkn Materi Arti Sumpah Pemuda Kelas III Semester I di MI Raudlatul Wildan Wedung Demak Tahun Pelajaran 2014/2015 (Skripsi). IAIN Walisongo.

Nining Mariyaningsih. (2018). Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-kelas Inspiratif. Surakarta: CV Oase Group.

Titih Huriah. (2018). Metode Student Center Learning: Aplikasi Pada pendidikan Keperawatan. Jakarta: Kencana.

Infografis

ENSIKLOPEDIA TEMATIK
TEORI-TEORI PENDIDIKAN

Buku Ensiklopedia Tematik Teori-Teori Pendidikan ini bertujuan untuk memudahkan para akademisi dalam mencari referensi terkait teori-teori seputar pendidikan dan pembelajaran. Disusun bedasarkan entri-entri penting dalam teori-teori Pendidikan dimaksudkan agar lebih mudah menemukan tema yang dicari.

Buku Ensiklopedia Tematik ini terdiri dari 100 entri pilihan tentang teori-teori pendidikan dan pembelajaran. Ditulis oleh para mahasiswa pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, setelah dikaji dan didiskusikan dalam forum dan kajian ilmiah mahasiswa.

Sebagaimana sebuah Ensiklopedia, buku ini memuat entri-entri penting dalam kajian teori-teori Pendidikan, sehingga sangat membantu menemukan dan mempermudah memahami point-point penting teori Pendidikan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Ruang Publikasi Lt.2 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogayakarta 55281
www.ejournal.uin-suka.ac.id
e-mail : rumahjurnalfitk@gmail.com

ISBN 978-623-94625-3-6
9 786239 462536